

7 /96 Juli
Das Spielemagazin, das viel bietet
4 399158 807507 07
DM 7,50
sfr 7,50 • öS 60
TRONIC-Verlag
ISSN 0947-8388
H 11877 E
PC Spiel mit CD-ROM
PC Spiel
mit CD-ROM
nur 7,50 DM
PC Spiel Extra
ENTERTAINER
Kino, Video, Multimedia
16 Seiten Extra:
Internet für Kinofans
Action, Manager und die EM
Fußballspiele total
Der Helikopter, der wirklich abhebt
AH-64D Longbow
E3: Die Hits der weltgrößten Spielemesse
Auf CD: Spiele, Spiele, Spiele
Demos
Afterlife
Azrael's Tear
Megarace 2
Shareware
Radiation 95
Sapiens
Tips & Tricks
Spycraft
Touché
und jede Menge mehr
NEU
CD im Heft
- der Titel bleibt ganz!
S.T.O.R.M – phantastische Abenteuer unter Wasser
Desktop Adventures – Indiana Jones ist wieder da
Magic the Gathering – bald auch auf dem PC
gearheads – die letzte Schlacht im Spielzeugland

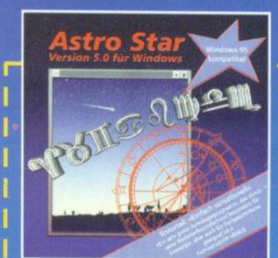
jetzt im handel!
...oder direkt bei cdv:

✆ 0721 / 972240



compuserve: 100022,274
mailbox: 0721/72014
t-online: *CDV#
internet: http://www.cdv.de





Astro Star 5.0 — CDR3213

.Mit Astrostar können Sie Ihr persönliches Horoskop / Persönlichkeitsanalyse erstellen und ausdrucken. Test in Fachzeitschrift VENUS: "Einfach sensationell"
• Horoskop • Ortsdatenbank • Partnerschaft • Prognose Statistik • Deutungstexte...

DM 49.95

Dr. Hardware Sysinfo — CDR2127



Das bekannte PC-Analyseprogramm für Anfänger und Profis - jetzt mit folgenden neuen Features:
• Plug&Play-Bios Detailinformationen • erweiterte PCI-Analyse • erkennt synchronen, asynchronen + Pipeline Burst Cache • Alles-auf-einen-Blick-Analyse • erweiterte Analyse von div. Chipsätzen und vieles mehr!

DM 29.95

TYRIAN — CDR3013

"Für mich ist TYRIAN das derzeit beste Shoot' em Up auf Pcs." - N.Ernst, PC Player 3/96
Tyrian ist ein großartiges Shoot'em-Up-Spiel, das speziell für PCs entwickelt wurde. Lassen Sie sich von unglaublichen Grafiken und verrückten Waffensystemen überzeugen. Exklusive CD-Version mit über 60 Super-Levels!

DM 89.95



MOD 4 WIN — CDR3001

MOD4WIN ist ein Abspieler für digitale Musikstücke, wie sie in großer Anzahl z.B. auch im Internet zu finden sind.
Unterstützt MOD, NST, WOW, OKT, STM, S3M, 669, FAR und MTM.

Mit mehr als 3000 Songs!

DM 49.95





IKARUS Deutsches Recht — CDR2898

...ist ein leicht zu bedienendes Recherche-System. Suchen Sie nach bestimmten Wörtern oder Textpassagen, in einzelnen oder allen Gesetzen. Die "Fundstellen" können markiert und gespeichert werden. Im Text vorkommende Verweise (§512) können direkt eingesehen werden. Alle Texte sind im ANSI-Format gespeichert. **Insgesamt 50 Gesetze+Verordnungen!**

DM 49.95

WinSkat (Vollversion) — CDR3014

Endlich können Sie Skat spielen, üben, gewinnen und verlieren - wann immer Sie wollen! Und beim nächsten "realen" Spiel mit den Freunden avancieren Sie vom Anfänger zum Zocker-König! Zusätzlich zu den DSkV-Turnierskatregeln können Sie eigene Regeln aufstellen.
Mit Sprachausgabe!

DM 49.95

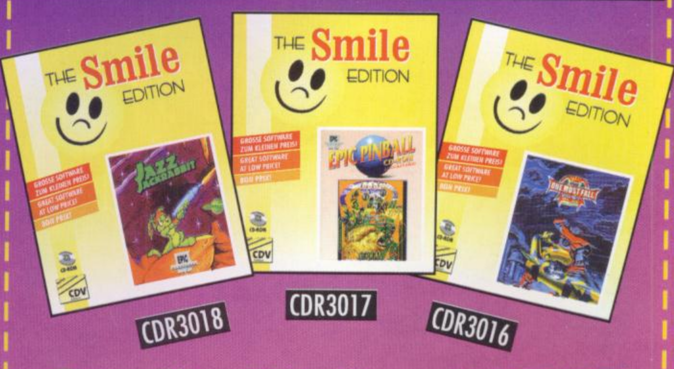


IKARUS Translator PRO — CDR2148

Übersetzen Sie komplett formatierte Texte aus und in die Sprachen Deutsch, Englisch, Französisch, Spanisch, Italienisch, Portugiesisch und Latein, wobei die mitgelieferten Datenbanken selbst erweitert werden können. Das Programm kann aber auch ganz einfach als Textverarbeitung oder Nachschlagewerk genutzt werden.

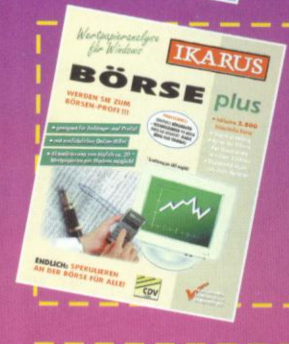
DM 49.95

MEGA-SPIELE zum MINI-PREIS!



CDR3018 · CDR3017 · CDR3016

One Must Fall	DM 29,95
Jazz Jackrabbit	DM 34,95
EPIC PINBALL	DM 29,95



IKARUS Börse PLUS — CDR2840

Endlich ist es privaten Anlegern und Profis möglich, das Börsengeschehen hautnah zu verfolgen. Filtern Sie in kürzester Zeit aus tausenden von Wertpapieren die für Sie interessanten heraus. Über das IKARUS Terminal können Modembesitzer täglich ca. 30 Wertpapierkurse aktualisieren. Werden Sie zum Börsenprofi!

DM 49.95



CDR2132

Astrologie PUR!

Was wissen die Sterne über Sie? Erfahren Sie mehr über Gegenwart, Vergangenheit u. Zukunft! Über 75 Sharewareprogramme: Horoskop, Geburtstagsblatt, Persönlichkeitsanalyse, Biorhythmus...

DM 19.95

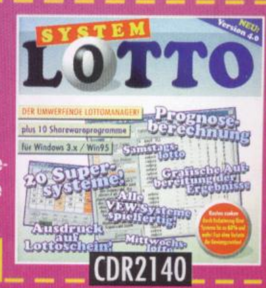


CDR2131

Schach MANIA

Schach dem Computer! Diese umfangreiche Spielesammlung ist eine wahre Fundgrube für Schachprofis und Einsteiger. Es erwarten Sie mehr als 70 Sharewareprogramme. Trainieren Sie an Ihrem PC - wann Sie wollen!

DM 14.95



CDR2140

System Lotto 4.0

Der beliebte Lottomanager - jetzt neu in der Version 4.0:
• Mehrfachsysteme und mehrere Mitspieler
• beliebige Fremdsysteme
• erweiterte Online-Hilfe
• Fehlerprüfung

DM 39.95

CDV Software GmbH • Postfach 2749 • 76014 Karlsruhe • **Telefon: (07 21) 9 72 24-0** • Fax: (0721) 9 72 24-24

Redaktions-Charts 7/96



AH-64D Longbow

Kopf einziehen und auf die Rotoren achtgeben! Platz nehmen im Pilotensitz des kampfstarken Helikopters, und auf geht's zu den Krisenherden dieser Welt, wo abwechslungsreiche Missionen zu bewältigen sind. Kann denn Fliegen schöner sein?

Seite 76

Chaos Overlords

Al Capone oder Elliot Ness? Diesmal schlagen wir uns in ferner Zukunft auf die Seite der Prohibitionsgangster und haben jede Menge Spaß in einem Strategiespiel, das mit bis zu sechs Mitspielern im Netz am schönsten ist.

Seite 115





S.T.O.R.M

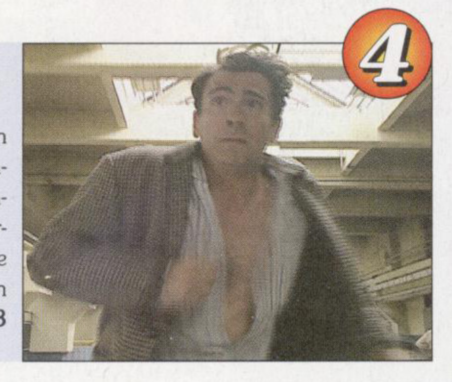
Phantastische Abenteuer unter Wasser warten in Sierras neuestem Action-Adventure, wenn man ganz allein gegen die Verschmutzung der Ozeane durch mächtig fiese Großkonzerne kämpft.

Seite 89

Urban Runner

Wer sich mit dem Interaktiven Spielfilm gar nicht anfreunden kann, hat dieses Game noch nicht gesehen. Irrwitzige Kamerafahrten hetzen die Spieler durch eine nervenaufreibende Verfolgungsjagd, die jede Menge Spiel bietet, aber kaum Zeit zum Luftholen läßt.

Seite 113

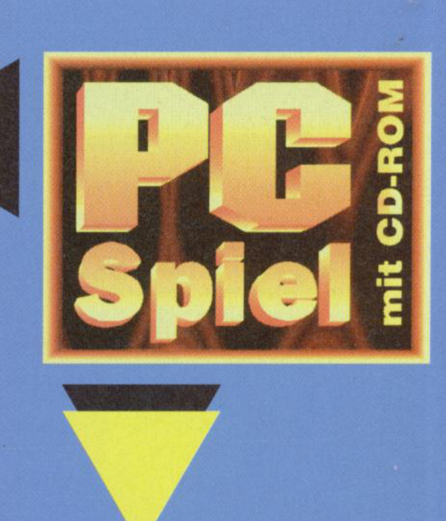




Puppen, Perlen und Pistolen

Bogart läßt grüßen! Unter dem Schlapphut eines Detektivs, der es im packenden Krimiabenteuer mit wunderhübschen, aber brandgefährlichen Ladies zu tun bekommt, wird's ganz schön heiß.

Seite 83

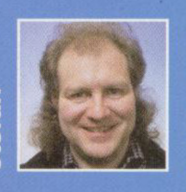


Personal Best



Sandra

1. Urban Runner
2. Die Affäre Morlov
3. S.T.O.R.M
4. Puppen, Perlen und Pistolen
5. Magic Carpet Plus



Stefan

1. Conquest of the New World
2. Urban Runner
3. Magic Carpet Plus
4. Chaos Overlords
5. Puppen, Perlen und Pistolen



Arndt

1. AH-64D Longbow
2. S.T.O.R.M
3. Puppen, Perlen und Pistolen
4. gearheads
5. Silent Hunter



Marcus

1. Chaos Overlords
2. AH-64D Longbow
3. gearheads
4. Urban Runner
5. S.T.O.R.M



Manfred

1. Puppen, Perlen und Pistolen
2. Die Affäre Morlov
3. AH-64D Longbow
4. Chaos Overlords
5. Magic Carpet Plus



Tom

1. gearheads
2. S.T.O.R.M
3. AH-64D Longbow
4. Magic Carpet Plus
5. Dust



Thomas

1. AH-64D Longbow
2. Chaos Overlords
3. Conquest of the New World
4. Silent Hunter
5. Speed Haste

Shareware

Die Spiele in unserer Shareware-Ecke sollten für fast jeden Geschmack etwas bieten. Überzeugt Euch selbst mit den folgenden Titeln:

- Amanda's Yahtzee
- Capture the Flag
- Cybersphere
- Pulse Pure
- **Rollem**
- Speedy
- Time Hunters Pinball
- Break It
- Collection of Art
- Lynq
- Radiation 95
- Sapiens
- Squark



GAME-Line

Das gab's noch nie! Zwölf Super-Programme unserer Leser machen in dieser Ausgabe die GAME-Line zum Fest. Weiter so!

- Archie
- Blödtris
- Cheat
- Mad Wars
- Magics 1
- Memory
- Mini-War
- Morbid
- Photon-Demo
- **StoneBreaker**
- Storm
- Thunder Run II

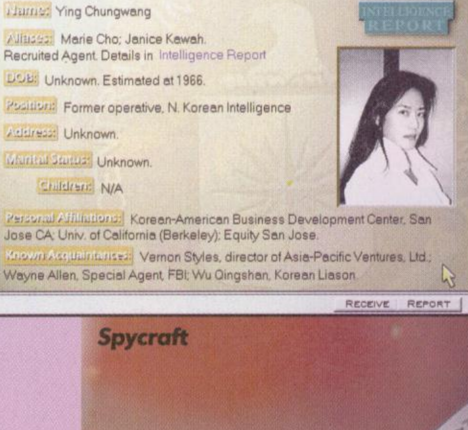
Stone Breaker



Werkstatt

Piiiieep – piiiieep – CONNECTED! Der Wahnsinn: Das Mega-Terminal-Programm **Terminate V4.0** lauert auf unserer CD!!! Wem das nicht reicht, der findet noch folgende Utilities:

- Dirty Little Helper V2.1
- Dr. Hardware Sysinfo V2.64
- Game Wizard
- PV 2.51
- Winzip V6.0
- Gamers Help



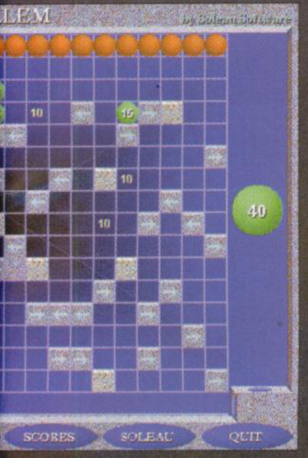
Spycraft

Secret Service

Ihr hängt bei einem Game fest? Wir haben die Tips & Tricks, die Ihr benötigt:

- Crusader
- Fury 3
- Earthworm Jim
- Pole Position
- **Spycraft (Komplettlösung)**
- Touché (Komplettlösung)
- Mission Critical (Komplettlösung)





Rollem

Die PC Spiel -CD

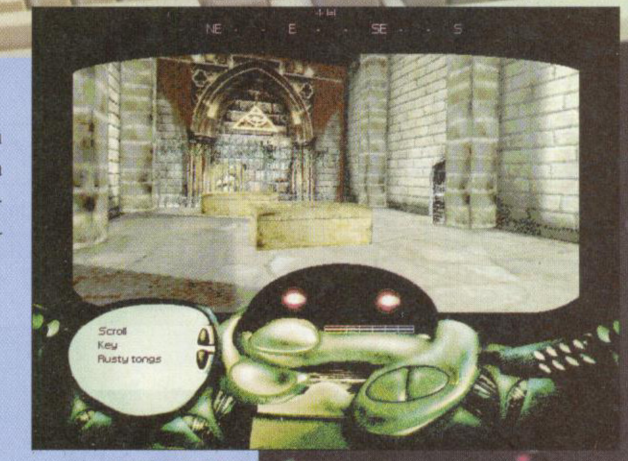
außerdem:
Jede Menge Reviews, Previews, News, Reports und das allseits beliebte Feedback machen unsere CD-ROM auch diesmal wieder prallvoll! Zusätzlich erwarten Euch Patches/Updates zu:

- Topgun
- Teamchef
- Civilization 2 (Scenes)
- Command & Conquer (Editor)
- **Siedler 2 (Update)**



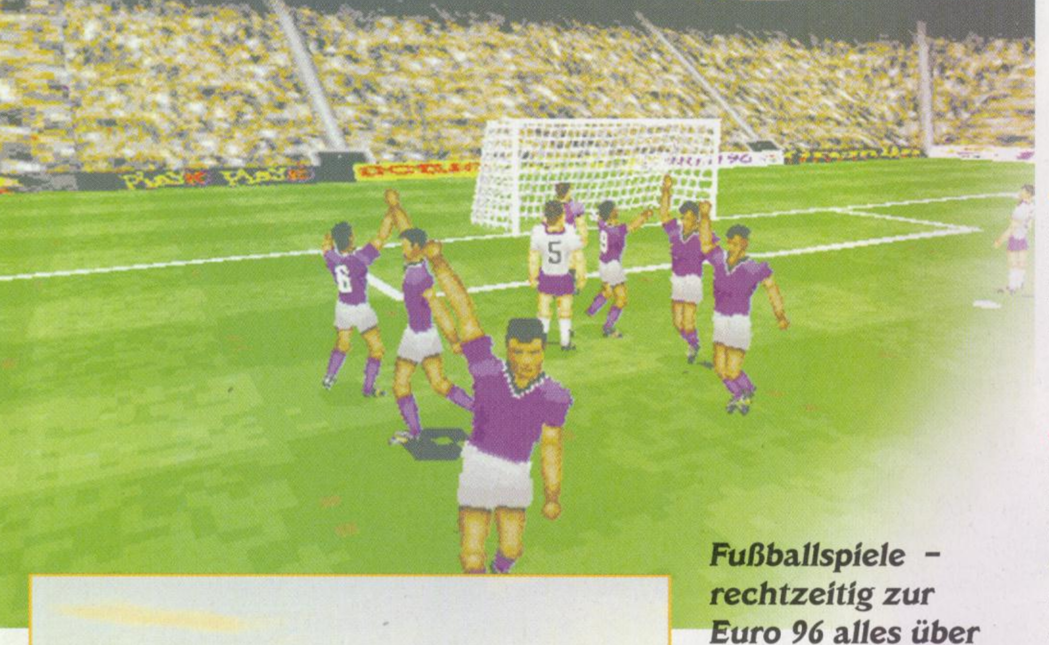
Demos
Ihr kennt **Azrael's Tear** noch nicht? Dann wird es höchste Zeit! Eine Demo zu diesem heißen 3D-Adventure findet Ihr unter vielen anderen tollen Titeln auf unserer Heft-CD!

- Afterlife
- Age of Rifles
- Around Atlanta
- **Azrael's Tear**
- Battleground Ardennes
- Das Rätsel von Master Lu
- Der Planer 2: London
- Elisabeth I.
- LBS Screensaver
- Megarace 2
- Return Fire
- Speed Haste
- Trophy Bass
- Larry 7 Pop-Up
- Torin's Passage
- Renegade
- RSE Author
- Top Gun
- Track Attack



Azrael's Tear

Inhalt



Fußballspiele – rechtzeitig zur Euro 96 alles über die Action und die Manager

Seite 42

AH-64D Longbow: Heiße Gefechte über den Wolken

Seite 76

ENTERTAINER

PC Spiel Extra ENTERTAI… Kino, Video, Mult…

Conquest of the New World – Kampf um die Vorherrschaft in der neuentdeckten Welt

Seite 111



Spotlight

Report

Thema

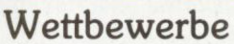
Lupe

Werkstatt

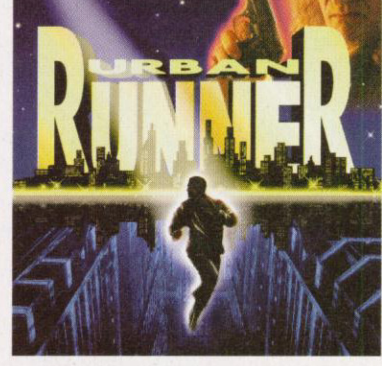
Rubriken

7/96

Spielfeld



Wettbewerbe



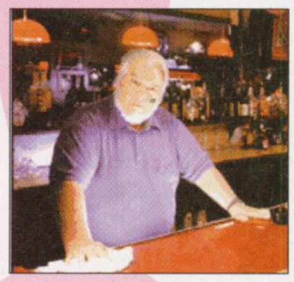
Urban Runner: Knallharte Gangsterjagd von Sierra

Seite 113

Im CD-Magazin

Report:
- Cranberry Source: Neue Firma mit großen Plänen
- Viacom: Simon Flamank und Terry Shuttleworth über die Pläne des Mediengiganten
- Lucas Arts: Was bringt die Hitfabrik als Nächstes?

Preview:
- Golden Gate Killer



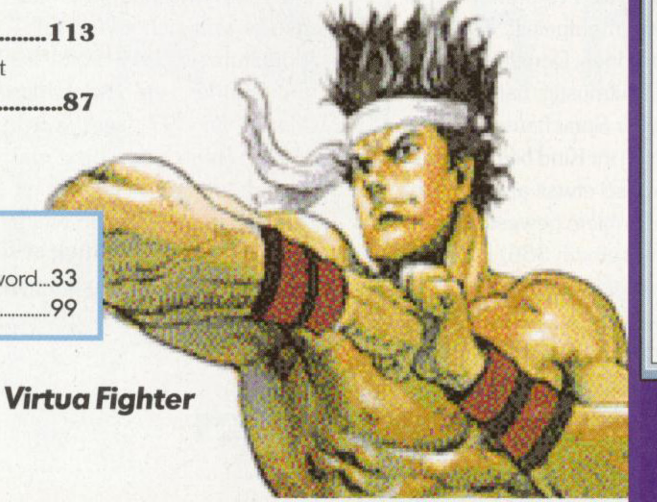
Golden Gate Killer

- Q.A.D.
- Supersonic Racers
- Time Commando



Time Commando

- Virtua Fighter
- World Rallye Fever



Virtua Fighter

Viererkette

Bestimmt interessieren sich einige von Euch für Fußball! Dann nutzt Ihr vielleicht gerade einen spielfreien Tag der Europameisterschaftsvorrunde, um einen Blick in diese Zeitschrift zu werfen. Richtig so: Wir kommen Euch entgegen und verraten, wie man auch den PC als Fan-Maschine einsetzen kann. Alles über die Euro '96, die Actionspiele und Fußballmanagement-Simulationen erfahrt Ihr ab Seite 44.

Apropos Fußball. Wer auch die Bundesliga liebt, kann nach der vergangenen Saison das Wort „Viererkette" wohl kaum noch hören. Für diejenigen, die nicht so interessiert sind: Das ist eine taktische Variante, nach der die Abwehr und gegebenenfalls das Mittelfeld (doppelte Viererkette) in modernen Systemen erfolgreicher spielen sollen. „Sollen" – denn unter anderem bei Werder in Bremen hat's offensichtlich nicht ganz geklappt, was zu einer von neun (glaube ich) Trainerentlassungen in der vergangenen Saison führte.

Was das uns interessiert? Nun, es war der Bundestrainer Berti Vogts, der in einem Interview sagte: „Taktik macht das schöne Spiel kaputt". Dabei dachte ich dann weniger an Fußball, sondern mir fielen gleich noch die Computerspiele ein. Auch da gibt es nämlich im übertragenen Sinne typische „Viererketten", hinter denen die Hersteller sich um den ganz großen Erfolg bemühen. Ballerspiele à la **indiziert** waren eine (Verkaufs-)Taktik der letzten Jahre, mittlerweile sind historische Simulationen um Siedeln und Erobern, die mit mehr als einer Handvoll Neuerscheinungen in kurzer Zeit um die Publikumsgunst buhlen, eine zweite. Das kann toll aussehen und mächtig erfolgreich sein, muß es aber nicht! Genau wie beim Fußball weiß man Genaueres erst, wenn das jeweilige Spiel gelaufen ist.

Damit Ihr aber die Fußball-Europameisterschaften in Ruhe genießen könnt und trotzdem auf dem laufenden in Sachen Computerspiele bleibt, haben wir Euch wie immer ein wenig Arbeit abgenommen. Alle Neuerscheinungen der letzten vier Wochen nehmen wir auf den folgenden Seiten genauestens unter die Lupe. Viel Spaß mit der Lektüre (und möge Euer Team in England den Pokal holen) wünschen

Stefan
und die PC-Spiel-Elf



Feuergefecht

Mit **Firefight** für Windows 95 kommt von **Electronic Arts** ein isometrisches Shoot'em-Up mit auf 24 Missionen basierenden Levels: 16 Einzelspieler-, acht Mehrspieler-Spielstufen. Es handelt sich um ein Modem- oder Netzwerkprogramm, an dem bis zu vier PCnauten teilnehmen können.

Fliegen wie der Teppich



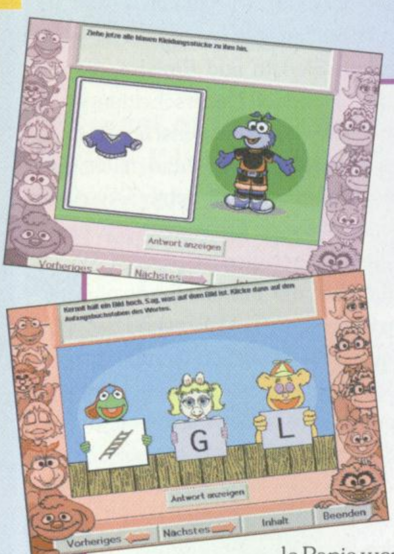
Nicht nur Spieler bewundern die phantastische Arbeit der Spieleschmiede Bullfrog. Auch Entwickler nehmen sich den Erfolg der Company zum Vorbild – so zum Beispiel **Cranberry Source**, eine sehr junge Firma, die allerdings von zwei ganz alten Hasen im Computerspiele-Geschäft gegründet wurde. Das erste Game aus diesem Hause heißt **Q.A.D.** und soll im September fertig sein. Gleich auf den ersten Blick denkt man an *Magic Carpet*, und es gibt tatsächlich frappierende Ähnlichkeiten. Trotzdem ist es alles andere als eine Kopie, was die Leute da zusammenbauen, denn mit zwei eigenproduzierten Engines, die von der Konkurrenz jetzt schon neidvoll beäugt werden, ist es gelungen, aus der einfachen Idee noch mehr Spieltiefe und Detailfülle herauszuholen.



Unser Korrespondent Derek dela Fuente hat sich die Arbeiten an Q.A.D. und zwei weiteren Spielen vor Ort ansehen dürfen. Seinen ausführlichen Bericht und ein Preview mit beeindruckenden Bildern des Erstlingsspiels findet Ihr im Magazinteil der Heft-CD dieser Ausgabe.

SPOTLIGHT

Muppet-Schule



Erstes Lernen, so lautet der Name des neuen Lernprogramms für Kinder von drei bis sieben Jahren aus dem Hause **IONA Software**. Dem Spieler behilflich sind bekannte Gestalten wie Kermit, Piggy und Gonzo – also die Muppets. Das Programm ist in drei Sparten aufgeteilt: Sortieren und Einordnen, Denkfertigkeiten sowie Lautmuster, natürlich mit kompletter Sprachausgabe. Viele Papis werden neidisch ihr Kind beim Spielen beobachten und sich denken: „Wenn ich so etwas auch gehabt hätte, wäre das mit den Schulnoten kein Problem gewesen."

Das Lernprogramm gibt sich schon mit einem 386/DX mit 4 MB RAM und Windows 3.1 zufrieden.

Nach fünf im Urwald

Die einmalige Gelegenheit einer Reise durch den Regenwald des Amazonas bekommt man im gleichnamigen Spiel von **IONA Software** geboten. Doch zum Glück ist alles nur simuliert, und der Spieler kann sich gemütlich in seinen Sessel fallen lassen, während eine hochgiftige Schlange auf dem Bildschirm mit Hingabe seinen Fuß bearbeitet, und der rechte Arm schon längst durch den Verdauungstrakt einiger Piranhas läuft. Das richtige Entdeckerfeeling beim Spaziergang durch die virtuelle Flora fehlt jedoch. Zwar tönt aus den Lautsprechern ununterbrochen südamerikanische Musik, begleitet von Geräuschen verschiedener Tiere, die man lieber nur hören möchte. Die Grafik allerdings zerstört die Illusion dann wieder. Aber das Game ist ja auch nicht nur zum Spielen gedacht, im Gegenteil: Ein Führer steht immer mit Rat und Tat zur Seite, ein Lexikon klärt den Spieler über die einheimische Pflanzenwelt auf, und beim Rudern auf dem größten Fluß der Welt lernt man ganz nebenbei die örtliche Geographie kennen. Das Lernspiel kostet 79,95 DM. Vertrieb: Softgold





Ein perfektes Paar

Mit weit über 70 Titeln und 120.000 geshippten Playstations ist Deutschlands Marketing Manager Ron Lakos zufrieden. Ron: „Wir haben die Intention, den PC-Usern zu erklären, daß man nicht zum Kind mutieren muß, um auf der PS-X Plug'n'Play zu spielen. Die unauffällig zu plazierende „Kiste" stört nicht, zusammen mit 'nem PC hat man zu Hause ein Total Home Entertainment."

Barbie & Co.

Klaus-Peter Kuschke, Rushware/Funsofts Leiter Vertrieb & Marketing und Prokurist, ist sich sicher, daß Info-, Edutainment und Software für Kinder ein wichtiger Markt für '97 sein wird. „Wenn man sich hier mal umschaut: Sacis (gehört zur RAI-Gruppe), Iona Software oder wir selbst sehen einem stetigen Wachstum entgegen. Schade nur, daß es in Deutschland kein spezielles Magazin hierfür gibt."



KPK sieht blendende Aussichten für Software für Kids. Starke Lizenzen: Mattels Barbie oder Hot Wheels



Wähl dir einen Wagen. Wähl dir einen Kurs. Und dann sei voll konzentriert, denn jetzt bretterst du durch Tunnels, am Strand lang, Pässe hoch, Pässe runter, durch die Stadt, an der Konkurrenz und am Publikum vorbei durchs Ziel. Oder gegen die erste Leitplanke ...

Spiele-Hotline:

Deutschland 069-66 54 34 00

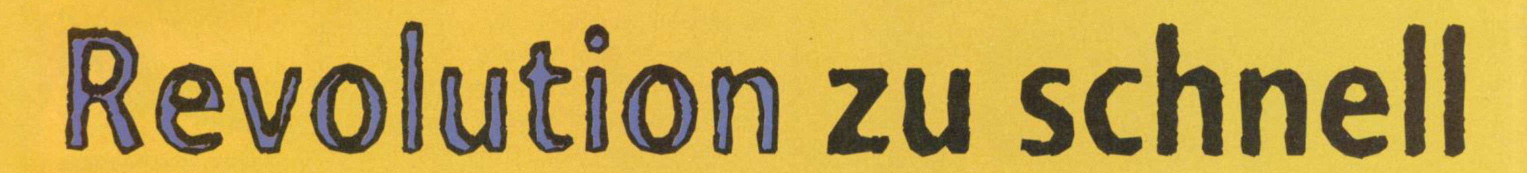
Schweiz 157 11 33

(86 RP./Min)

Hey!

Wenn dir

Ridge Racer



ist, dann spiel



doch hiermit!

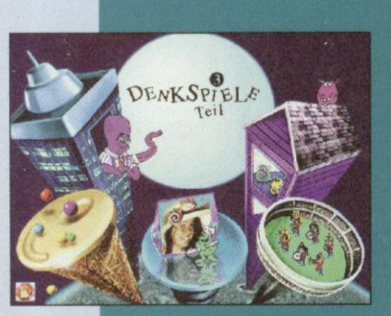
PLAYSTATION
IT'S NOT A GAME



Harte Nüsse

Harte Nüsse gibt der dritte Teil der Denkspielesammlung von **Edmark** zu knacken.

Fünf verschiedene Optionen sind in einer stadtähnlichen Menüoberfläche zu wählen: Mit dem Aktiopus lernen die Kiddies das harte Leben an einer Tauschbörse kennen. Hier kommen statt 500 Tonnen Bananen Fußbälle oder Äpfel zum Einsatz.

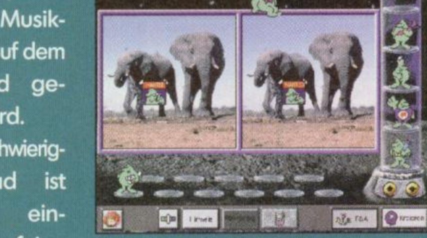


Mit den BLOX-Gravuren kann der Spieler virtuelle Metallstücke so zurechtfräsen, daß Bälle bei Aktivierung der Schwerkraft- und Reibungsgesetze durch die Gegend flitzen.

Im Frippelhaus gilt es, den ratlosen Frippeln ihre Zimmer zuzuteilen.

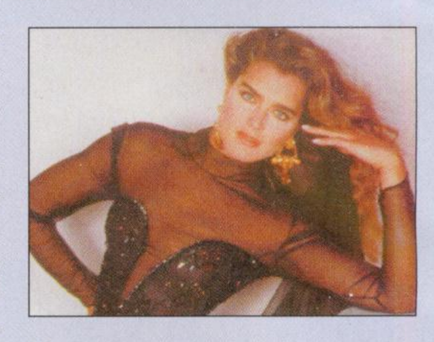
Eine gigantische Anzahl von kleinen grünen, köstlich animierten Monstern treibt im Fotostudio ihr Unwesen. Es gilt herauszufinden, welches der Monster auf seine Art eines von vielen verschiedenen Fotos verunstaltet hat. Zuletzt muß man eine Halbzeitshow im Fußballstadion organisieren, indem die Bewegung der Fußballspieler und Musikbands auf dem Spielfeld geleitet wird.





Der Schwierigkeitsgrad ist überall einstellbar, feine Animationen und eine Sprachausgabe machen das Angebot für Kinder von acht bis 16 Jahren durchaus attraktiv. Die **Denkspiele Teil 3** von **IONA Software** sind für 79,95 DM überall im Fachhandel erhältlich.

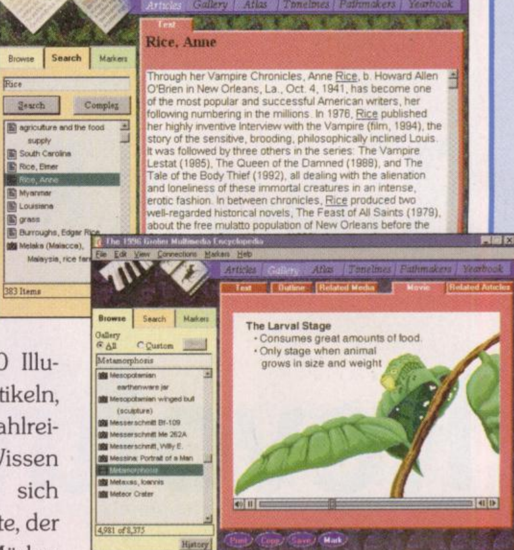
Edutainmente italiano



Ausschließlich in den Bereichen Entertainment, Infotainment, Sport, Tourismus, Essen & Trinken und Design präsentiert **Sacis** (gehört zum italienischen TV-Sender RAI) über 80 hochwertige Infobytes zu den verschiedensten Themen. Die Produkte bringen uns Geschichte, Zeitgeschehen, Sport, Kinohits, Software für Kids und Nachschlagewerke für fast alle Felder des täglichen Lebens per ROM ins Haus. Übrigens: Sacis ist auch im Netz unter der Adresse: **http://www.planetitaly.com** präsent.

Multimedia-Enzyklopädie

Grolier Interactive geht erneut mit einer umfangreichen Enzyklopädie ins Rennen. Die **Multimedia Enzyclopedia 1996** bietet einen komplexen Überblick über 5000 historische Begebenheiten und stellt Wissenswertes anhand von 8000 Illustrationen, 33.000 Artikeln, 800 Landkarten und zahlreichen Videoclips dar. Wissen ist Macht, und wer sich Macht aneignen möchte, der sollte schon hundert Märker für die momentan noch englischsprachige Multimedia Encyclopedia 1996 übrig haben.



Klassiker neu aufgelegt

Allerlei Feines bietet **Electronic Arts** in der Budget-Range *CD-ROM Classics* zum ROM-Spottpreis von 35 Mark feil. In den Jewel Cases befinden sich klassische Knüller wie **Little Big Adventure**, **Magic Carpet**, **Theme Park**, **FIFA International Soccer** oder **NHL Hockey 95**. Starker Stoff zum Niedrigpreis!



Konami goes PC

Konsolenriese **Konami** wird neben **Flair** auch **Telstar** im deutschsprachigen Raum und in Benelux vertreiben. Zur Produktpalette der Telestars gehören u. a. das Point'n'Click-Adventure **Fable** (irre Grafiken, knifflige Rätsel, klasse Animationen, fetzige Sounds und deutsche Text- und Sprachausgabe), **Starfighter 3000** (hoffentlich „absturzfreier" Vertreter der Gattung Space-Ballerei), **Speedrage** (rasantes Rennspektakel für bis zu 16 Spieler) oder **Onside** (Fußball-Action kombiniert mit Management-Elementen; Lizenz der Top-Teams vier europäischer Ligen). Das ganze wird mit dem Win-95-Tennisgame **Centre Court** abgerundet.

CD-ROM-Technologie, Echtzeit-3D-Grafik, über 80 Videospiele. Oder spielst du lieber Topfschlagen?

Du drückst den Power-Knopf, und – Paw! – katapultiert dich die PlayStation mitten in die Echtzeit-3D-Action-Reality. Daß du dort nicht zur Ruhe kommst, dafür sorgen die besten Software-Gurus der Welt, die für dich ihre Werke auf CD pressen. Die besten Soundmixer und der Sound in 24-Kanal-Stereo (mit Decoder sogar Dolby-Surround!) garantieren, daß deine Ohren auch was erleben. Stellt sich nur die Frage, ob du dem ganzen gewachsen bist ...



PLAYSTATION
IT'S NOT A GAME

Ein Schlumpf schlumpft selten allein ...

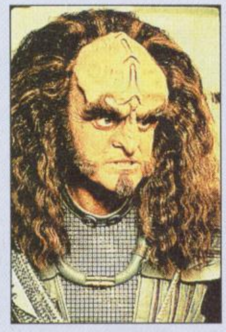
... so lautet eine der Lebensweisheiten der blauen Zwerge. Das hat sich auch der fiese Zauberer Gurgelhals gedacht. Und so hat er sich Schlumpfine, die einzige Frau im Zwergenvolk, geschnappt und wartet nun darauf, daß die anderen Schlümpfe beim Versuch, sie zu befreien, in seine Suppe geraten. Doch da hat er sich geirrt, denn Papa Schlumpf (der rote mit dem weißen Bart) hat immer ein paar Zaubertricks auf Lager. Diesmal soll ein **Teletransportierschlumpf** das Fräulein aus den Klauen des Bösen befreien. Natürlich müssen einige Zutaten besorgt werden. Der Spieler übernimmt diese Aufgabe in der Rolle eines Blaulings seiner Wahl (Muskelschlumpf, Tortenschlumpf und Handwerkerschlumpf sind nur einige in der langen Liste). Nun heißt es, sich vorsichtig durch den Schlumpfwald zu arbeiten, um die Zutaten und vor allem einige Tautropfen zu ergattern. Doch nicht ohne Hilfe: Viele Freunde des blauen Volkes bieten ihre Dienste an, und Papa Schlumpf steht dem Spieler permanent mit Rat und Tat zur Seite. Das Game mit den lustigen Gesellen ist ein vielseitiges, für Kinder gedachtes Computerspiel, das jedoch auch die älteren Sippenmitglieder begeistern kann. Um dem Familienzoff aus dem Weg zu gehen, hat Infogrames einen Mehrspielermodus eingebaut: Sage und schreibe sechs Personen können sich nacheinander in den Puzzle- und Actionelementen des Spiels messen. Um den Spielekonsum der Kinder zu kontrollieren oder selbige vom Rechner zu vertreiben, ist ein geheimes Elternmenü eingebaut. Damit ist es möglich, die Dauer des Spiels und auch die Meldung nach Ablauf desselben einzustellen. Papa Schlumpf höchstpersönlich teilt den Kindern dann mit, daß es Zeit ist, die Hausaufgaben zu erledigen, ins Bett zu gehen oder die Augen zu schonen. Das Spiel selbst besteht aus knackigen Rätsel- und Actionelementen. So gilt es zum Beispiel, aus einem riesigen Schlumpfhaufen den garstigen Brillenschlumpf herauszufinden oder auf dem Rücken eines Storchs zu einem Berggipfel zu gelangen, ohne mit dem Gegenverkehr zu kollidieren. Ausgeschmückt ist das ganze mit Zeichentrick-Zwischensequenzen und passender Musik.







SPOTLIGHT



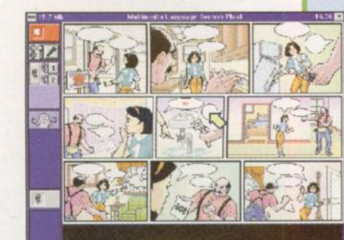
SSI legt nach

Schonungsloses Holodeck-Training in der klingonischen Sprache ist in **Star Trek: Klingon** angesagt – meldet SSI. In erster Linie geht es um die Sprache und außerdem um Kultur und Kriegsführung. Man soll sich als vollwertiger Krieger qualifizieren, um so sein Haus zu ehren. Anschließend muß der Spieler sein gesamtes Wissen anwenden, um den Mord an seinem klingonischen Holo-Vater aufzuklären. Die englische Version des Adventures soll's ab Mai, die deutsche ab August geben.



Schreck laß nach

Das neue Lernprogramm **Spielerisch lernen** von **Infogrames** soll der Paukerei den letzten Schrecken nehmen. In diversen Spielen nähert sich der Schüler schrittweise dem Grundvokabular der zu lernenden Fremdsprache. Nur mit der Wegbeschreibung eines Polizisten bewaffnet, muß man zum Beispiel das Hauptpostamt erreichen. Der Clou: eine eingebaute Spracherkennungssoftware, die schon für das geringste Gemurmel Einser oder Fünfer verteilt. Richtige Gespräche sind so mit dem sonst so schweigsamen Computer möglich. Auch mit nationalen Gepflogenheiten wie dem Spielen von Bingo oder der einheimischen Nahrung wird man ganz nebenbei bekanntgemacht. Ein mitgeliefertes Mikro macht die eigene Anschaffung eines solchen Gerätes unnötig. Zu haben ist das Sprachset (für Englisch, Französisch, Spanisch und Deutsch) ab sofort.





Golfen im Netz

PlayerNet ist das Neueste von Microsoft und macht zusammen mit Microsoft Golf 2.0 das Golfen im Netzwerk möglich. Bei der Version 2.0 stehen zwei 36-Loch-Plätze, Torrey Pines und der Firestone Country Club zur Verfügung. Mit PlayerNet hat Microsoft eine neue Spieletechnologie entwickelt, die bis zu vier Spielern ermöglicht, sich über ein LAN anzubinden. Es besteht die Möglichkeit, einfach nur zuzusehen, um zu lernen, oder aber man gibt selbst Tips zum laufenden Spiel ab. In einem PlayerNet-Raum können sich Spieler und Zuschauer treffen, um Meinungen auszutauschen oder in ein schon laufendes Spiel einzusteigen (486DX, 8 MB RAM, SVGA, ca. 90 DM).

News



An diesem
Abo
gibt's
nix
zu
meckern
wird gebracht
&
ist einfach günstig
immer up to date
Weitere Angebote findet Ihr auf
unserer Heft-CD oder online unter
http://www.tronic.de
TRONIC
Media World
TRONIC-Verlag GmbH & Co. KG
Hessenring 32 | 37269 Eschwege
Postfach 1870 | 37258 Eschwege
http://www.tronic.de
e-mail: info@tronic. de

PC-Spiele	CD	Disk
Abuse (dt.)	69,99	
Addams Family Pinball	79,99*	
Afterlife	79,99*	
AH-64D Longbow (dt.)	89,99*	
Alien Trilogy	89,99*	
Alone in the Dark Trilogy (dt.)	69,99	
Ancient Empires (dt.)	79,99*	
Anvil of Dawn (dt.)	79,99	
Arcade Amerika (dt.) PREIS!	49,99	
Ascendancy (dt.) PREIS!	59,99	
A.T.F. (dt.)	89,99	
Azrael's Tears (dt.)	79,99*	
Bad Mojo (dt.)	**69,99**	
Baldies (dt.)	69,99*	
Baphomets Fluch (dt.)	79,99*	
Battle Cruiser 3000 AD (dt.)	69,99*	
Battle Isle 3 (dt.)	79,95	
Battle Race	69,99*	
Bazooka Sue	89,99*	89,99*
Bermuda Syndrome (dt.)	79,99	
Biing! (dt.)	69,99	79,95
Bleifuß – Screamer	59,99	
Blown Away (dt.)	89,99	
Caesar 2 (dt.)	89,99	
Chessmaster 4000 Turbo (Win 95)	79,99*	
Chronicles of the Sword	79,99*	
Civil War General (dt.)	79,99*	
Civilization 2 (dt.)	79,99	
Command & Conquer (dt.)	99,95	
Command & Conquer Data CD	29,99	
Congo	79,99	
Conquest of the New World (dt.)	79,99	
Corpse Killer	79,99*	
Cyberia 2 (dt.)	**89,99***	
Cyber Judas	79,99*	
Cybermage – Darklight Aw. (dt.)	89,99	
Cyberstorm (dt.)	79,99*	
Daggerfall – Elder Scrolls 2 (dt.)	99,99*	
Deadline	39,99*	
Deadly Skies	79,99*	
Death Gate	79,99*	
Deathkeep AD&D	79,99*	
Der Druidenzirkel (dt.)	69,99	
Der Planer 2 (dt.)	79,99*	
Descent 2 incl. limit. 3D-Mauspad	79,99	
Destruction Derby	99,95	
Diablo (dt.)	79,99*	
Die gr. Schlacht in den Ardennen	69,99*	
Die Fugger 2 (dt.)	79,99	
Die Schlümpfe (dt.)	69,99*	
Die Siedler 2 (dt.)	69,99	
Discworld (dt.)	89,95	
Duke Nukem 3D	79,99	
Dungeon Keeper (dt.)	79,99*	
Earthsiege 2: Skyforce	79,99	
Earthworm Jim 2 incl. 1 (dt.)	69,99	
Ecco the Dolphin	59,99	
Elisabeth I. (dt.)	99,99*	
Euro '96 England	69,99*	
F1 Manager '96 (dt.)	79,99*	
Fantasy General	69,99	
Fast Attack (dt.)	69,99*	
FIFA Soccer '96 (dt.) AKTION!	**59,99**	
Flight Unlimited (dt.)	59,99	
Formula 1 Grand Prix 2 (dt.)	99,99*	
Fritz 4 (Schach)	139,99	
Gabriel Knight 2 (dt.)	89,99	
Gearheads (dt.)	49,99*	
Gender Wars (dt.)	79,99*	

PC-Spiele	CD	Disk
Gene Wars (dt.)	89,99*	
Grand Prix Manager (dt.)	89,99	
Hardline	69,99*	
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)	69,99	89,95
Heart of Darkness	99,99*	
Hexagon Kartell (dt.)	**99,99***	
Hugo	69,99	69,95
Into the Void (dt.)	79,99*	
Kingdom of Magic (dt.)	79,99	
Lands of Lore 2 (dt.)	99,99*	
Lighthouse (dt.)	89,99*	
Lost Eden (dt.)	79,95	
Madden Football '96	89,99*	
Mad TV 2 (dt.)	79,99*	
Mag! (dt.)	79,99	79,99*
Magic the Gathering (dt.)	89,99*	
Manic Karts	39,99	
Master of Orion 2 (dt.)	89,99*	
Maximum Road Race (dt.)	69,99*	
Maximum Surge	79,99*	
Mechwarrior 2 Limited Edition (dt.)	79,99	
Mechwarrior 2 Expansion Pack	39,99	
Monopoly	69,99	
Moto X	79,99*	
Myst (dt.)	69,95	
NBA Live 96	89,99	
Need for Speed (dt.)	89,95	
NHL Hockey '96	89,95	
Normality Inc. (dt.)	**79,99***	
Offensive (dt.)	79,99*	
Olympic Games	69,99*	
Olympic Soccer	69,99*	
Orion Burger	69,99*	
Panzer General 2 – Allied General	69,99	
Per.Oxyd		49,95
Petko (dt.)	69,99*	
PGA European Tour Golf	89,99	
Phantasmagoria (dt.)	99,99	
Pinball 95 (Maxis)	49,99	
Pole Position (dt.)	89,99	39,99
Police Quest SWAT (dt.)	79,99*	
Project Paradise	89,99*	
Pro Pinball – The Web	49,99	
Rayman (dt.)	79,99	
Rebel Assault 2 (dt.)	89,99*	
Renegade 2 – Jacob's Star	59,99*	
Return Fire (dt.)	79,99*	
Riddle of Master Lu (dt.)	89,99	
Ridge Racer	59,99*	
Ripper	79,99	
Schatten über Riva (DSA 3, dt.)	89,99*	
Schleichfahrt (dt.)	89,99*	
Sens. World of Soccer Euro Ed.	**59,99***	
Shannara (dt.)	79,99*	
Shell Shock	69,99*	
Silent Hunter	79,99	
Silent Thunder (Win 95)	79,99	
Sim City 2000 Collection (dt.)	99,95	
Space Academy	79,99*	79,99*
Space Bucks (dt.)	69,99	
Space Hulk – The Blood Angels	89,99*	
Speed Haste	59,99	
Spud (dt.)	69,99*	
Spycraft	89,99	
Star Wars Collection: *Rebel Assault, X-Wing, Star Wars Screen Saver*	59,99	
Steel Panthers (dt.)	79,95	
Stefan Effenbergs: Der Coach	79,99*	
Stonekeep (dt.)	85,00	
S.T.O.R.M.	89,99*	
Syndicate Wars (dt.)	89,99*	
Teamchef (dt.)	89,99	
Terminator: Future Shock	79,99	
Terra Nova	79,99	
TFX EF 2000 (dt.)	85,00	
The Dig (dt.)	79,99*	
This Means War! (dt.)	79,99	
Thunderhawk 2	79,99	
Tie Fighter (dt.)	79,99*	79,95
Tilt	59,99	
Time Commando (dt.)	**89,99***	
Tiny Troops	79,99*	79,99*
T-Mek (dt.)	79,99*	
Top Gun – Fire At Will (dt.)	79,99	
Toonstruck	79,99*	
Touché – 5th Musketeer (dt.)	69,99	
Tunnel B1 (dt.)	89,99*	
Urban Runner (dt.)	85,00*	
Virtual Corporation (dt.)	49,95	

PC-Spiele	CD	Disk
Virtual Snooker	79,99	
Vollgas – Full Throttle (dt.) PREIS!	59,99	
WarCraft 2: Tides of Darkn. (dt.)	79,99	
WarCraft 2 Expansion Pack	**29,99***	
Warhammer – Dark Crusader	69,99*	
Warhammer – Im Schatten ... (dt.)	69,99	
Warplanes 2	109,99*	
Westwood Comp.: *Lands of Lore, Legend of Kyrandia 1-3, Dune 2*	79,95	
Wing Commander 4 (dt.)	99,99	
Worms	69,99	
Worms Data-CD: Reinforcements	39,99	
Z	79,99*	69,99*
Zork Nemesis	79,99	

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD	Disk
1942 – Pacific Air War Gold	39,95	
1944 – Across the Rhine (dt.)	59,99	
7th Guest	19,95	
Aces Collection: *Aces over Europe, Aces of the Pacific, Red Baron*	49,95	
Aces over Europe	19,99	
Albion (dt.)	29,99	
Alone in the Dark 1 (dt.)	29,99	
Apache Longbow (dt.)	39,99	
Armored Fist (dt.)	**39,99**	
Aufschwung Ost (dt.)	29,99	
Battle Bugs	19,99*	
Battle Team 1 / Battle Team 2	19,99/29,99	
Beneath A Steel Sky	19,95	
Betrayal at Krondor	19,99	
Bioforge (dt.)	39,99	
Burning Steel 4	39,99	
Caesar 1	19,99	
Chewy – Esc von F5 (dt.)	29,99	
Civilization	39,95	39,95
Comanche incl. Missions (dt.)	39,99	
Creature Shock (dt.)	19,99	
Cyberia (dt.)	39,99	
Der Reeder (dt.)	29,99	
Der Seelenturm (dt.)	19,99	
Desert & Jungle Strike komplett	19,99	
Die Siedler (dt.)	29,99	
Dune 2 (CD=dt. / Disk=engl.)	39,95	29,95
Even More Incredible Machine (dt.)	19,99	
Evolution – Humans 3 (dt.)	29,99*	
Extreme Pinball	29,99	
FIFA Soccer (dt.)	29,99	
Flight of the Amazon Queen (dt.)	39,99	
Formula 1 Grand Prix	39,95	39,95
Gabriel Knight 1 (dt.)	19,99	
Goblins 3	19,99	
Hattrick! (Ikarion Platinum)	**29,99***	
Hexen AKTIONSPREIS	49,99	
History Line 1914-1918 (dt.)	29,99	
Hollywood Pictures	29,99	
Indiana Jones 4 (dt.)	29,99	
IndyCar Racing	19,95	
Inferno (dt.)	29,99	
Jagged Alliance (dt.)	29,99	
Kings Quest 6	19,99	
Knights of Xentar (dt.)	29,99	
Lands of Lore (dt.)	29,95	
Legend of Kyrandia 2 (dt.)	29,95	
Legend of Kyrandia 3 (dt.)	19,99	
Lemmings 3 (All New World)	39,99	
Lemmings Bundle (Win 95)	29,99	
Little Big Adventure (dt.)	29,99	
Made in Germany: *Anstoss, Battle Isle 2, Sternenschweif*	39,99	
Magic Carpet Plus (dt.)	29,99	
Magic Carpet 2 (dt.)	39,99	
Maniac Mansion 2 (dt.)	29,95	
Master of Magic (dt.)	39,95	
Megapak Vol.5 (10 Top-Spiele!!!)	79,99	
Mega-Tri-Pak: *USS Ticonderoga, Cyclemania, Thunderscape*	29,99	
Nascar Racing (engl.)	39,99	
NHL Hockey 95 (dt.)	29,99	
North & South	9,95	
Novastorm	29,99	
Oldtimer (dt.)	19,99	
Perfect Sports: *Jack Nicklaus Golf, Anstoss, Anstoss World Cup*	**29,99**	
PGA Tour Golf 486 (dt.)	29,99*	
Pirates Gold (dt.)	39,95	39,95
Police Quest 4 (dt.)	19,99	
Populous 2 & Powermonger	29,95	
Privateer	29,95	

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD	Disk
Railroad Tycoon Deluxe	39,99	
Rebel Assault (engl., dt.Ut.)	29,95	
Rugby World Cup '95 (EA Sports)	9,99	
Rüsselsheim (dt.)	19,99	
Sam & Max (dt.)	29,99	
Sim City Enhanced (dt.)	19,95	
Sim Box: *Der Planer, Mad TV, ranTrainer*	29,99	
Space Quest 4	19,99	
Star Trek: Final Unitiy Ltd. Ed.	**49,99**	
Star Trek: Judgement Rites	29,99	
Strike Commander	29,95	
Super Street Fighter 2 Turbo	29,99	
Syndicate Plus (dt.)	29,95	
System Shock (dt.)	29,99	
T.F.X.	29,99	
Theme Park (dt.)	29,99	
TV-Show: Bingo		9,95
TV-Show: Riskant		9,95
U.F.O. – Enemy Unknown (dt.)	39,95	39,95
Ultima Underworld 1+2 komplett	29,95	
WarCraft: Orcs and Humans	39,99	
Wing Commander 2	29,95	
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks, dt.)	39,99	

Software der anderen Art	CD	Disk
Alfred Biolek – Meine Rezepte	59,99	
Around Atlanta	49,99	
Bertelsmann Universal Lexikon	89,95	
Dogz – der digitale Hund	29,99*	
Eine kurze Geschichte der Zeit	89,95	
Formel 1-Lexikon	39,99	
Lindenstraße	49,00	
PC-Fahrschule	39,95	
Quest for Fame – Aerosmith	89,99	
RTL Samstag Nacht	49,99	
Star Trek: Klingons	69,99*	
Telekom: Telefonbuch	**29,50**	
Telekom: Gelbe Seiten	69,00	
Ultrapack Vol.1 (siehe rechts!)	79,99	

Video CD's für MPEG-PC's & CDI	
James Bond Collection (6 Titel+Buch)	219,99
Mr. Bean – Final Frolics	29,99
Star Trek – Treffen der Generationen	49,95
CDI-Grundgerät	ab 699,95

Zubehör	
CD-ROM Optics Storage, 8fach, IDE	**229,99**
Soundblaster 16 Value Edition IDE	179,99
Soundblaster 32 PNP	269,99
Stereo-Lautsprecher (80 Watt, Netzteil)	59,95
Yamaha DB 50 XG Wavetable-Aufsatz	219,99
3,5" MF 2HD	5,99

Joysticks	
CH Flightstick Pro	129,95
Gravis GamePad	39,95
Gravis Joystick Analog	35,00
Gravis Joystick "Firebird"	129,95
Gravis Multiport + 2 Grip Pads + NHL 96	**169,99**
Logi Thunderpad	39,95
Logi Wingman incl. Slipstream 5000 CD	79,95
Logi WingMan Extreme	99,95
Logi WingMan Warrior	i.V.
MS Sidewinder Pro Joystick	89,99
Thrustmaster Formula T2 (Lenkrad)	269,99
Thrustmaster Wizzard Pinball Controller	79,99
Gamecard PC (2 Ports)	39,95

Sony Playstation	
Grundgerät incl. Control Pad	499,99
Adidas Power Soccer *	99,99
Alien Trilogy	89,99
Descent	89,99
Need for Speed	89,99
Resident Evil *	**89,99**
Wing Commander 3 (dt.)	99,99

Trading Cards: Magic the Gathering				
Starter Pack	4. Edition	60 Karten	dt.	16,99
Booster Pack	4. Edition	15 Karten	dt.	5,49
Starter Pack	Eiszeit	60 Karten	dt.	16,99
Booster Pack	Eiszeit	15 Karten	dt.	5,49
Chronicles		12 Karten	engl.	4,99
Fallen Empires		8 Karten	engl.	3,99
Renaissance		8 Karten	dt.	3,49
Heimatländer		8 Karten	dt.	3,99
Homelands		8 Karten	engl.	2,99



Tel. Bestellannahme: (030) 794 72 111

Media Point
Berlin – Neukölln
Jonasstraße 28/29
Tel.: (030) 621 60 21
U-Bahn 8 Leinestraße
Bus 144



Media Point
Berlin – Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131
S-Bahn 1 Feuerbachstr.
Bus 170, 181, 182



Media Point
Berlin – Friedrichshain
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 37 11
U-Bahn 5 Rth. Friedrichsh.
Tram 20, 21 Bersarinplatz



Media Point
Berlin – Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 383 02 191
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127, 204

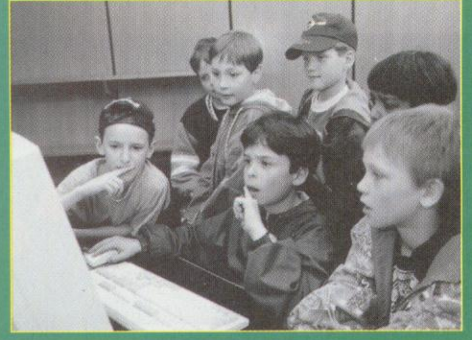


Media Point
Berlin – Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 433 96 05
U-Bahn 6 Alt-Tegel
Bus 120, 133, 125, 222



Media Point
Hamburg – Harvestehude
Grindelberg 73-75
Tel.: (040) 429 11 139
U-Bahn 3 Hoheluftbrücke
Bus 35, 102





Die Kleinsten ganz groß

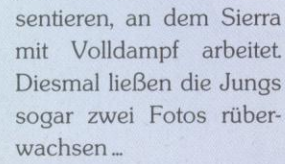
Surfende Kids

Ravensburger hatte eine Videokonferenz nach Boston, USA, für Kids organisiert. Die Minis sprachen über eine große Leinwand mit dem renommierten Computerpädagogen Professor Seymour Papert. Er beantwortete Fragen wie „Wie geht das, daß die Männchen auf dem Computer sich bewegen können?" und ließ sein Credo verlauten, Kinder seien „very competent, powerful learners". Papert, der selbst Programme entwickelt, kritisierte, daß Kinder-Lernsoftware im allgemeinen wenig kreativitätsfördernd sei. Nicht selten seien die Hersteller auf den schnellen Dollar aus und programmierten zudem nicht kindgerecht: Die Software spreche nicht das Genie der Kinder an, ihre Lust am Experimentieren, ihre Art, etwas spielerisch zu erfahren und zu begreifen. Statt dessen bestimme das Computerprogramm die Aktionen des Kindes nach altem Lernmuster wie in der Schule: Drill and Practise – Üben nach Schema. Als die Kleinen dann schließlich im Internet surfen gingen, bestätigten sie damit die Aussagen des Professors. Kaum eins der Kids hatte Fragen, sondern sie legten einfach los – während die Eltern ihrem Nachwuchs verwundert über die Schulter schauten.

SPOTLIGHT

Der Horror macht Fortschritte

Schon im letzten Heft konnten wir Euch zwei Scribbels von Phantasmagoria 2 präsentieren, an dem Sierra mit Volldampf arbeitet. Diesmal ließen die Jungs sogar zwei Fotos rüberwachsen ...





Körpersprache

Von A.D.A.M. Software gibt es jetzt **A.D.A.M. – Eine Reise durch den Körper**. A.D.A.M. ermöglicht es, sich interaktiv mit dem menschlichen Körper zu beschäftigen. Schicht für Schicht lassen sich humanoide Körper einfach zerlegen und so bis ins letzte Detail untersuchen. Ein Lexikon steht für lateinische Fachbegriffe zur Verfügung. Wirklich informativ und unterhaltend zugleich sind die zahlreichen Videos und Animationen. Allesamt amüsant mit einer deutschen Sprachausgabe unterlegt, klären sie den Anwender über verschiedene Grundfunktionen des menschlichen Organismus auf. A.D.A.M. – Eine Reise durch den Körper wird in Deutschland von Bomico vertrieben und soll für hundert Märker zu haben sein.





Sega-Qualität

Sega goes PC. Und das mit „aller Macht". Den ersten Titel darf man schon im Juli bewundern, denn mit **Virtua Fighter** kommt ein vermeintlicher Hitparaden-Stürmer in die Regale. Rasanz, Dramatik, Action pur – das sind nur einige „schlagende" Worte, die dieses anspruchsvolle Beat'em-Up der feinen Art charakterisieren.

Virtua Fighter PC ist eine Kombination aus *Virtua Fighter* und *Virtua Fighter Remix*, welche bereits auf dem *Sega Saturn* für Furore gesorgt haben. Die PC-Fassung allerdings brennt ein wahres Feuerwerk an technischen wie inhaltlichen Leckerbissen ab.

Auf geht's! Schnell einen von acht verschiedenen Fightern ausgewählt, und ab in die erste Runde. Jetzt zeigt sich, wer die besseren Händchen und Füßchen hat, um als Gewinner aus den abwechslungsreichen Gefechten hervorzugehen.

Online im ZDF

netNite das online magazin

Am 7. Juni war es soweit: Das ZDF strahlte die erste Sendung von netNite aus. Das neue Magazin will über Online-Dienste und natürlich übers Internet informieren. Dem Zuschauer soll einmal monatlich mit leicht verständlichen Erklärungen das „Netz der Netze" nähergebracht werden. Besonderen Wert legt die Redaktion dabei auf die Präsentation von deutschsprachigen Angeboten. Allerdings ist das Magazin mit der Sendezeit sehr weit nach hinten gerutscht: 0.05 Uhr. Wer sich zu dieser unchristlichen Zeit schon in süßen Träumen wiegt, kann sich natürlich im Internet unter folgender Adresse über die Sendung informieren: http://www.netnite.de

SPOTLIGHT

Freier Flug

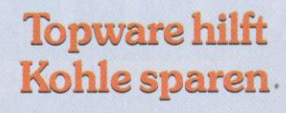
Es gibt mal wieder neues Joystick-Futter für anspruchsvolle Flieger am PC zu bewundern: **AB Union** präsentiert mit dem **Alfa Commander Pro** einen Joystick, der auch anspruchsvollen Simulationen auf dem PC gewachsen ist. Flugprofis werden sich über die Rudder- und Throttle-Kontrollen freuen, die neben den üblichen vier Feuerknöpfen geboten werden. Zusätzlich gibt es noch vier Buttons, die man nach Wunsch belegen darf. Über die Selector-Knöpfe kann die Programmierung der Buttons auch während eines Spiels schnell geändert werden.

Ohne eine sogenannte Coolie-Cap, die zum Beispiel in Flugsimulationen zum Steuern der Ansichten benutzt wird, wäre der Flugstick nicht komplett. Über die Zusatztasten kann der Joystick mit insgesamt 28 Funktionen belegt werden. Dazu ist keine weitere Software nötig: Nachdem man den Programmierschalter am Stick umgelegt hat, reicht ein Druck auf die entsprechende Taste, um die Tastaturfunktion zu aktivieren.

Der Joystick macht einen sehr stabilen Eindruck und liegt gut in der Hand. In eine Metallplatte eingelassenen, ist er äußerst leichtgängig und erlaubt präzise Steuerung auch in hektischen Spielen. Zu beziehen ist die Flughilfe für ca. 129 DM unter folgender Anschrift:

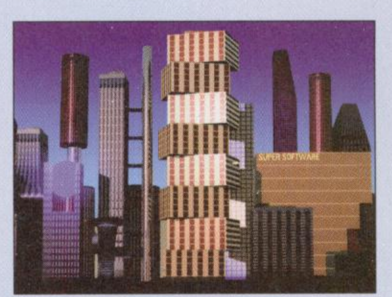
Alpha Commander Pro

AB UNION
Lise-Meitner-Str. 1
85716 Unterschleißheim
Tel.: 089/3211033



Topware hilft Kohle sparen

Das wird auch Zeit: TopWare hat in diesen Tagen eine Knüllermeldung auf der Pfanne. Das Unternehmen will richtig gute Games unter 50 DM auf den Markt werfen. Und nicht nur beim Geld will TopWare sparen, sondern auch bei der lästigen Umverpackung. Schluß mit diesen Riesenpaketen! Alle Games sollen im JewelCase in die Händlerregale kommen. So ist beispielsweise der dritte Teil der beliebten Serie „Das schwarze Auge" von Attic Software in TopWares Markstrategie mit eingeplant. Weitere Titel: Virtual Cooperation von Microforum, Bud Tucker in Double Trouble aus den Merit Studios und das Zeichentrick-Kriminaladventure in Jack Orlando aus den bekannten Hanna-Barbera-Studios. TopWare hat mit dem Vorhaben eine mutige Entscheidung getroffen, bringt doch die Konkurrenz die Titel in solch' großen Boxen auf den Markt, um in den Regalen genügend Beachtung zu finden. **PC Spiel meint: Für diese Aktion machen Spieleliebhaber sicher gern die Augen ein bißchen weiter auf!**





Jetzt gibt's Haue

Prügeln, stechen, schießen, kloppen, dies sind – man sehe und staune – nicht unbedingt die Hauptfeatures dieses Games (aber es hilft!). Vielmehr ist es das phantastische Gefühl, interaktiv während einer „Filmvorführung" zu agieren.

Adeline Software International verwendet bei **Time Commando** als Hintergrund einen vorberechneten 3D-Film. Es wird der Eindruck erweckt, als könne man während einer Intro-Sequenz kämpfen.



Zum Ablauf: Bereits in Stufe eins, wo Steinzeitkreaturen über die Wupper gejagt werden müssen, agieren wir in einem Umfeld, das dem PCnauten so manche Aaaahs und Oooohs entlockt.

Es wird Ende Juni auf den Markt kommen und für etwa 100 DM zu haben sein. Grundsätzlich aber sieht das Action-Adventure-Spektakel so gut aus, daß man sich auf ein positives „Prügel dich blöd" einstellen kann. Abschalten können Sie woanders ...

Goldene Aufklärung

Warum habe ich eine Hühnerbrust? Wie schreibe ich einen Liebesbrief? Wie schütze ich mich vor Aids? – all dies und mehr beantwortet die CD „Bitte nicht stören!" von Ravensburger.

Der Titel wurde jetzt zum dritten Mal mit einem Preis ausgezeichnet. Nach dem internationalen EMMA-Award und dem deutschen Bildungssoftwarepreis digita '95 heimste „Bitte nicht stören!" jetzt den goldenen Multimedia Award '96 ein.

Vierzehn Juroren bewerteten die CDs und bemerkten zum Ravensburger Produkt, man habe sich christlich amüsiert – was immer das auch heißen mag.

TRONIC
Media World

http://www.tronic.de

Die Einstiegsadresse im Internet!

Tägliches Update

So könnte auch

Ihre Werbung

im Internet aussehen!

Sprechen Sie mit uns!

0 56 51/929 - 0



TRONIC-Verlag GmbH & Co. KG
Postfach 1870 • 37258 Eschwege
Hessenring 32 • 37269 Eschwege
http://www.tronic.de
e-mail: info@tronic.de



Dabeisein ist alles: olympische Bilder, olympische Kicker

Olympiaspezialist **U.S. Gold** wird beim 100jährigen Jubiläum der Olympischen Spiele der Neuzeit genauso „dabeisein" wie 10.000 Athleten aus 196 Nationen. Bereits zu den Top-Ereignissen in Lillehammer und Barcelona hatte die Company Rasse-Soft für die Daheimgebliebenen produziert.

Höher, schneller, weiter – dieses Motto steht auch für technisch ausgereifte Produkte, die für das Spektakel und Großereignis in Atlanta, Georgia, entwickelt wurden.

U.S. Gold hat die exklusive, weltweite Lizenz für Computer- und Videospiele zu den Spielen 1996 erworben. Grund genug, das Mammut-Projekt **Olympic Games** zu produzieren. Zu diesem Zweck wurde ein englisches Softwarehaus, **Silicon Dreams**, von U.S. Gold „gekauft", welches für die Qualität der Bilder und Spielinhalte maßgeblich verantwortlich ist. Firmenchef Geoff Brown: „Wegen der angestrebten Weiterentwicklung von U.S. Gold als Softwarehaus, dem Kauf der renommierten Lizenz für die Olympischen Spiele 1996 in Atlanta und der Zukunft der 32-Bit-Systeme schien es folgerichtig, ein eigenes Entwicklungsteam zu gründen, dessen Aktivitäten exklusiv von uns gesteuert werden."

Die verschiedensten Disziplinen aus den Bereichen Leichtathletik, Schwimmen, Radrennen oder Fechten warten mit erstklassigen Bildern aus verschiedenen (Kamera-)Perspektiven in polygoner Grafikqualität auf. Über das Gameplay läßt sich naturalmente momentan nichts sagen, da die Olympics noch in den Startlöchern stecken. Aber: Da man schon recht früh an das Thema herangegangen ist, liegt die Vermutung nahe, daß U.S. Gold – wie schon 1992 in Barcelona und 1994 in Lillehammer – eine runde Sache abliefern wird.

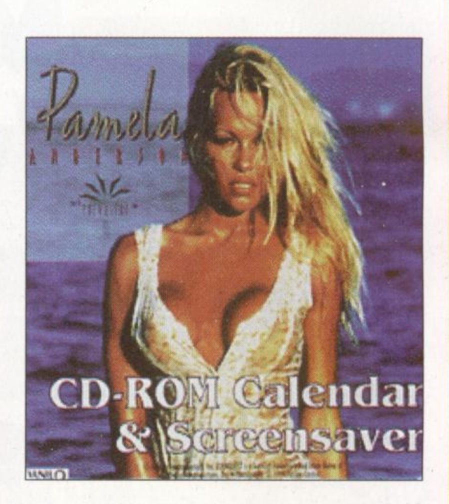
Olympic Games hat den Vorteil, daß man sich die Games noch lange nach den „echten" Spielen reinziehen kann. Man kann gespannt sein.

Quasi im olympischen Doppelpack schickt U.S. Gold auch noch ein Fußball-Game hinterher. Kaum, daß die EM in England seinen neuen Titelträger gefunden hat, geht's ab zu den Amateuren in die USA. **Olympic Soccer** ist nicht nur eine weitere Fußballsoftware. Es bietet flüssige Animationen (30 bis 40 Animationsstufen pro Sekunde), hohe Geschwindigkeit, schier unzählige Features, wirklichkeitsgetreue 3D-Kicker in Echtzeitumgebung und, man mag ihn mögen oder nicht, den „Live"-Kommentar von Johannes B. Kerner.



Pammy im Desktop

Wovon Mann schon immer geträumt hat, ist Wirklichkeit geworden: Mit **Telstar Galaxys The Pamela Anderson Screensaver** kann man die Schöne nun jeden Tag desktopmäßig „benutzen".



Ganze 13 verschiedene Monatsbilder des Baywatch-Stars „Pammy" sorgen für entspannteres Arbeiten am PC. Der Clou: Es ist nicht nur ein bloßer Bildschirmschoner. Wecker, Terminplaner und elektronisches Notizbuch sind inbegriffen. Somit wird man so schnell keine Termine, Dinner oder Geburtstage mehr vergessen und kommt pünktlich zum nächsten Date.

Eine Million Notebooks

Toshiba ist am Feiern. Im Werk Regensburg wurde am 11. Mai der millionste tragbare Computer gefertigt. Europaweit beschäftigt das Unternehmen in sechs Produktionsstätten über 4000 Mitarbeiter. Die Toshiba Corporation ist mit insgesamt 220 Tochter- und Beteiligungsgesellschaften sowie über 175.000 Mitarbeitern einer der bedeutendsten Elektronikkonzerne der Welt.





HSV Offensiv

Die Flut der Bundesligamanager nimmt kein Ende. Nun können Fußballfans ihren Lieblingsverein auch in speziell darauf zugeschnittenen Spielen managen. Im offiziellen HSV-Spiel **Offensiv** von **Ultimasoft**, dem ersten einer Reihe ähnlicher Titel für andere Vereine, trifft man auf Altbekanntes: Man schließt Sponsorenverträge ab, organisiert das Merchandising, trainiert seine Spieler, hält nach Verstärkungen Ausschau und regelt die Aufstellung und Spieltaktik.

Die echten Spielernamen können jedoch nicht über zahlreiche Mängel hinwegtrösten. Durch die mäßige Präsentation, kleinere Designfehler und einen fehlenden Editor verliert „HSV Offensiv" schnell an Reiz.

Info: Ultimasoft, Schönbergstr. 5, 79299 Wittnau

Der Wurm spricht deutsch



Jump'n'Run-Fans wissen es längst: **Earthworm Jim 2** ist da (PC Spiel berichtete). Der zweite Teil ist weitaus gelungener als sein Vorgänger. Nicht nur die Grafik ist neuer, schöner, besser ..., auch die Story ist viel witziger als beim ersten Teil. So muß Jim Schweine durch die Gegend schleppen und sich gegen wütende Omis verteidigen. Außerdem hat **Softgold** großzügigerweise den ersten Teil mit reingepackt. Und jetzt spricht man auch noch deutsch – da heißt es für Fans: Zugreifen!

Wortspiel

Spielend Fremdsprachen lernen ist heutzutage kein Problem mehr. Der **Spotlight**-Verlag gibt jetzt die dritte Generation seiner Sprachspiele heraus. Unterhaltsam und vor allem auf komfortable Art und Weise sollen die eingerosteten Sprachkenntnisse aufgefrischt werden. In Englisch, Französisch, Spanisch oder Italienisch kann beispielsweise die schnelle Reaktion „am laufenden Band" trainiert werden. Ausgefuchste können ihr Zockerglück bei Grammatik- oder Wissensfragen an der „Slotmachine" oder beim „Risiko" an der Bilderwand probieren. Die Spotlight Games écoute jeux, ECOS juegos und adesso giochi enthalten jeweils insgesamt sechs verschiedene Spiele, mit denen sich auf unterhaltsame Weise lernen läßt. Die Kurse gibt es auf Diskette oder CD-ROM zum Preis von 39,90 DM im Buchhandel oder direkt beim Spotlight-Verlag, Postfach 1629, 82158 Gräfelfing, Tel.: 089/854820, Fax: 089/85482159.

Schatten über Riva



Endlich gibt es auch mal wieder ein Lebenszeichen von Attic. **Das Schwarze Auge 3 – Schatten über Riva** steht kurz vor der Fertigstellung. Wir durften schon einmal in die Demoversion reinschauen und waren negativ, teilweise aber auch positiv überrascht. Was zunächst auffällt, ist die minimale Veränderung des Bildschirmaufbaus. Gegenüber dem zweiten Teil hat sich hier fast gar nichts verändert. Läuft man aber in der dreidimensionalen Umgebung von Riva herum, gerät man schon ins Staunen. Der dritte Teil der Saga bietet jetzt auf Wunsch eine Fullscreen-Umgebung sowie einen SVGA-Modus! Auch die Atmosphäre scheint den Spieler richtig zu verschlingen. Eine erweiterte Automap-Funktion sieht ebenfalls vielversprechend aus. Wir werden demnächst mehr berichten. Ihr dürft auf jeden Fall gespannt sein!

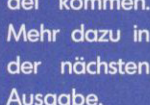


Fighting Time

Die besten Experten der Kampfkunst treffen sich nun auf dem PC, um auszutragen, wer der ultimative Fighter ist. In der Konsolenumsetzung **Battle Arena Toshinden** muß der Spieler den Sieg im berühmtesten Kampfturnier der Welt erringen. Dazu stehen acht Kämpfer zur Verfügung, die sich in unterschiedlichen Kulissen zum Schlagabtausch treffen. Jeder der Fighter verfügt über eine eigene Kampfcharakterisitik und viele Special-Moves, die es geschickt gegen den Gegner einzusetzen gilt. Das Spiel, das von **Playmates Interactive Entertainment** für den PC umgesetzt wurde, bietet satte 3D-Action für Fans von Prügelspielen. Schnelle 3D-Grafik aus vier teilweise beweglichen Kameraperspektiven ist angesagt. Das Spiel unterstützt auch die modernen 3D-Grafikkarten von Diamond und Creative Labs, was für ultraschnelle Action auf dem Bildschirm sorgt. Neben den acht normalen Kämpfern warten noch einige sehr kampfstarke Endgegner auf eine Herausforderung. So richtig Freude an dem Spiel kommt jedoch erst auf, wenn man per Netzwerk oder Modem gegen einen menschlichen Konterpart antritt. Battle Arena Toshinden schwimmt ganz oben auf der Welle der 3D-Fighter mit und soll noch diesen Monat in den Handel kommen.



Mehr dazu in der nächsten Ausgabe.



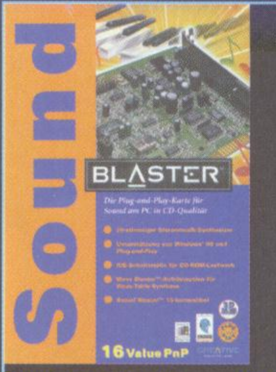


News

CROSS

Computersystems

Ohne Sound ist Spielen nur die Hälfte wert, oder ?







Soundblaster 16 Value	169.-
Soundblaster 32 Value	269.-
Soundblaster AWE32	399.-

Alle Soundblaster sind Plug'n Play-Karten mit E-IDE Schnittstelle. Eine Wavetablekarte kann nachgerüstet werden (nicht AWE32).

Aktivboxen 80W	59.-
Aktivboxen 240W	75.-
Aktivboxen 300W	99.-

Alle Aktivboxen sind magnetisch abgeschirmt und verfügen über ein eingebautes Netzteil. Höhen und Bässe sind getrennt regelbar.

Wavetable Upgrade !
YAMAHA DB-50 XG
nur **199.-**
DB-50 XG ist mehtfacher Testsieger !

Soundblaster Vibra OEM 16 PNP
145.-

Eingabegeräte von GRAVIS sind immer eine gute Wahl !



Gravis Analog Pro
Der Standart Joystick für alle Anwendungen
nur **55.-**



Gravis Eliminator Gamecard
Wenn Sie noch präziser steuern wollen
nur **39.-**

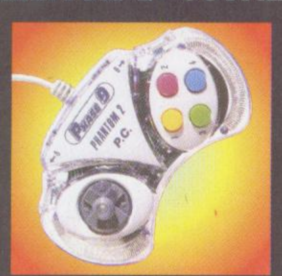


Gravis Gamepad
... oder wie spielen Sie FIFA Soccer ?
nur **35.-**



Microsoft Sidewinder 3D Pro
Für alle Viel-Flieger !
nur **89.-**

PHANTOM 2+ JOYPAD



Das erste Joypad mit 6 unabhängigen Tasten.
nur **49.-**



Logitech Wingman Extreme
Testsieger PC Joker 12/95 !
nur **89.-**

Alfa Twin Joystickumschalter
Automatischer Umschalter für 2-Spieler oder Kombinationsmodus.
Der Alfa Twin kann auch mehrfach hintereinander geschaltet werden !
nur **39.-**

Action Replay MK4
Original deutsche Version V4.6
Mit Cheatfinder und Viren-Scanner



nur **149.-**

Hardware

IDEK Visionmaster Pro 17´´-Monitor	1399.-
IDEK Triniton 17´´-Monitor	1699.-
Seagate 630 MB AT	299.-
Conner 852 MB AT	349.-
Seagate 1,08 GB AT	369.-
IBM 1,27 GB AT (12 ms)	429.-
Seagate 1,28 GB AT	379.-
Seagate 2,14 GB AT	559.-
IBM 840 MB SCSI	349.-
IBM 1 GB SCSI	469.-
Seagate 1,08 GB SCSI	479.-
IBM 2 GB SCSI	999.-
Quantum 4 GB SCSI	1799.-
IBM 4 GB SCSI	1899.-
Mitsumi FX-400 IDE 4-fach	109.-
Mitsumi FX-600 IDE 6-fach	149.-
Sanyo SRD 254 SCSI 4-fach	229.-
Toshiba XM-5401 SCSI 4-fach	239.-
Toshiba XM-3701 SCSI 6,7-fach	379.-
SCSI Gehäuse CD-ROM	89.-
SCSI Gehäuse 1-fach 3,5´´-Design	99.-
SCSI Gehäuse 1-fach 5,25´´-Design	99.-
SCSI Gehäuse 2-fach 5,25´´-Design	149.-
SCSI Gehäuse 4-fach 5,25´´-Design	199.-
SCSI Gehäuse 4-fach 5,25´´	169.-
Artec Viewstation SCSI 24-Bit Scanner	659.-
Epson GT 5000 bidi	849.-
Epson GT 5000 SCSI/bidi	799.-
Epson GT 8500 SCSI/bidi	1245.-
Epson GT 9000 SCSI/bidi	1545.-
Epson GT 9000 SCSI/bidi+Win-Pack	1749.-
Epson Stylus Color 2	599.-
Epson Stylus Pro	1249.-
Hewlett Packard Deskjet 400	399.-
Hewlett Packard Deskjet 600	499.-
Hewlett Packard Deskjet 660 C	669.-
Hewlett Packard Deskjet 850 C	999.-
PS/2 Modul 4 MB	99.-
PS/2 Modul 8 MB	179.-
PS/2 Modul 16 MB	349.-
Joypad Gravis Grip Pads (2er)	65.-
Joypad Grip Game System + NHL 96	159.-
Joypad Grip Game System + WWF	159.-
CH Combat Stick	149.-
CH Flight Stick	89.-
CH Virtual Pilot	159.-
CH Virtual Pilot Pro	189.-
Gravis Firebird	119.-
Gravis Phoenix	179.-
Gravis Thunderbird	89.-
Thrustmaster Flight 2	119.-
Thrustmaster Marks 2 WCS	159.-
Thrustmaster XL-Action	69.-
TechnoPlus TP 512	24.-
Mouse Pad Supermodel	19.-
Mouse Pad Regentropfen	15.-
Mouse Pad Collection 1	15.-
Disketten MF 2 HD 10 Stück	7.95
Playstation-Konsole+Spiel	575.-
Playstation Controller	59.-
Playstation Adv. Controller	29.-
Playstation Memory Card	49.-
Sega Saturn Konsole	529.-
Backup Memory	99.-
Control Pad	45.-

CD SPIELE

5th Musketeer	e/d	3	65.-
Absolute Zero	d	1	59.-
Abuse	d	1	66.-
Across the Rhine 1944	d	2	49.-
Adams Family Pinball	d	1	74.-
Adams Night	d	1	85.-
AH-64D Longbow*	d	2	85.-
Airbus A 320 II*	d	2	74.-
Alien Trilogy *	e/d	1	84.-
Alone in the Dark Trilogy	d	3	66.-
Ancient Empires*	d	8	79.-
Angel Devoid	e/d	8	65.-
Anvil of Dawn	d	5	74.-
Arcade Amerika	d	1	79.-
Assault Rigs	e/d	1	65.-
A.T.F. US	d	2	79.-
Azrael´s Tear*	d	3	79.-
Bad Day on Midway*	e/d	3	74.-
Bad Mojo	e/d	3	79.-
Baldies	d	2	65.-
Baphomets Fluch (Broken Sw.)	d	3	74.-
Batman Forever	e/d	1	86.-
Battle Arena Toshinden*	e/d	1	79.-
Battle Beast	e/d	1	89.-
Battle Cruiser 3000 A.D.	d	2	64.-
Battle Ground Ardennes	d	2	64.-
Battle Ground Ghettisburgh*	d	2	64.-
Battles in Time	e/d	8	64.-
Battle Isle 3	d	8	69.-
Battle Race	e/d	1	65.-
Bazooka Sue *	d	3	85.-
Bioforge Gold	d	3	89.-
Bleifuß	e/d	2	50.-
Blood & Magic	e/d	8	79.-
Blown Away	d	3	79.-
Burning Steel 4	d	8	45.-
Braindead 13	d	3	64.-
Caesar 2	d	8	77.-
Capitalism*	d	8	79.-
Carrier Strike Force	d	2	75.-
Chronicles of the Sword	d	3	74.-
CivNet	d	2	55.-
Colony Wars 2492	d	8	69.-
Comix Zone	d	1	55.-
Command & Conquer SVGA*	d	8	88.-
Command & Conquer 2 *	d	8	88.-
Congo*	e/d	1	79.-
Conquest o.t. New World	e/d	8	85.-
Crusader - No Remorse	d	2	79.-
Cybermage Darkl. Awakened	d	1	79.-
Cyberjudas	e	3	79.-
D	d	1	85.-
Daggerfall *	d	5	79.-
Dark Forces 2 *	e	1	89.-
Das Hexagon-Kartell*	e/d	2	85.-
Deadline	d	2	39.-
Deadly Games*	e/d	8	89.-
Deadly Skies	e/d	1	74.-
Death Gate *	d	2	69.-
Deathkeep (Win95)*	e	1	69.-
Defcon 5	d	1	59.-
Der Planer 2*	d	2	79.-
Der Produzent*	d	8	79.-
Destruction Derby	e/d	1	85.-
Diablo *	d	2	79.-
Discworld	d	3	69.-
Dungeon Keeper *	d	3	85.-
Earthsiege 2	e/d	8	74.-
Earthworm Jim 1 & 2	d	1	65.-
Écco the Dolphin	e/d	1	51.-
Elisabeth 1.	d	2	89.-
ESPN Extreme Games *	e/d	1	55.-
Euro Manager 96*	e/d	2	84.-
Evocation	d	3	69.-
Fable*	e/d	3	84.-
F1 Manager 96	d	2	74.-
Fast Attack	d	1	65.-
FIFA Soccer 96	d	4	79.-
Flying Corps*	e/d	2	84.-
Football Pro	e/d	4	79.-
Frontlines*	d	8	65.-
Gabriel Knight 2	d	3	84.-
Gene Machine*	d	3	59.-
Gene Wars*	d	8	79.-
Grand Prix Manager	d	2	55.-
Hardline*	d	1	59.-
Heart of Darkness *	d	2	87.-
Hexen (ID-Soft)	e	1	49.-
Hugo 3	d	1	65.-

Wir machen uns für Ihr Spiel stark !

So finden Sie Ihr Spiel :

1: Action · 2: Simulation · e : engl. Spiel
3: Adventure · 4: Sport · e/d : deut. Anleitung
5: Rollenspiel · 6: Geschickl. · d : komplettdeutsch
7: Sammlung · 8: Strategie

... oder kommen Sie doch einfach vorbei !

Ladenverkauf

Körnebachstr. 95
gg. Musikzirkus DO
44143 Dortmund

Mo - Fr 11.00 - 18.30
Sa 11.00 - 14.00

Versand

Körnebachstr. 95 44143 Dortmund
Tel. 0231 - 53 11 334
- 53 11 335
Fax. 0231 - 53 11 333

Mo - Fr 10.00 - 18.30 Sa 10.00 - 14.00

CD SPIELE

Titel			
Indy Car Racing II	d	2	74.-
Kingdom of Magic	d	3	74.-
Lemmings + Paintball (W95)	d	8	35-
Mad TV 2*	d	2	79.-
Magic the Gathering*	d	8	88.-
Manic Karts	e/d	2	33.-
Marco Polo	d	2	69.-
Master of Orion 2*	d	8	86.-
Maximum Road Race	e/d	2	64.-
Mechwarrior II + Mission	d	1	79.-
Mechwarrior II Mission	d	zus	39.-
Monopoly	d	8	59.-
Myst Special Edition + Buch	d	3	65.-
NBA Live '96	d	4	79.-
Need for Speed	d	2	79.-
NHL Hockey 96	d	4	79.-
Offensive*	d	8	79.-
Olympic Games	e/d	4	69.-
Olympic Soccer	e/d	4	69.-
Panzer General II (W95)	d	8	69.-
Pax Imperia 2*	d	8	79.-
PGA European Tour Golf	e/d	4	79.-
PGA Tour Golf 96'	e/d	4	79.-
Phantasmagoria (7 CDs)	d	3	84.-
Pinball 3D / VCR	e/d	2	49.-
Pole Position	d	2	89.-
Police Quest 5 SWAT	d	3	79.-
Power Play Hockey	e/d	4	89.-
Pro Pinball The Web	d	2	55.-
Rayman	d	1	66.-
Rebel Assault 2	d	1	84.-
Renegade 2	e/d	1	74.-
Ripper	d	3	79.-

Sehr geehrte Kunden,
Wir führen auch Amiga, CD32, Shareware, Erotik und CD-i. Unseren **Gesamtkatalog** erhalten Sie automatisch mit Ihrer Bestellung. Neuerscheinungen erfragen Sie bitte telefonisch.
Ihr CROSS Team
Händleranfragen erwünscht !

Titel			
Rise of the Robots 2	e/d	1	85.-
Schleichfahrt	d	2	84.-
Shell Shock*	d	2	69.-
Silent Thunder*	e/d	2	79.-
Simon the Sorcerer 2 + T-Shirt	d	3	65.-
Simon the Sorcerer 1&2 + Shirt	d	3	84.-
Space Bucks	e/d	2	65.-
Speed Haste*	e/d	4	54.-
Space Hulk 2*	e	1	79.-
Spud	e/d	3	65.-
Spycraft	e	3	79.-
Star Trek A Final Unity	d	2	74.-
Star Trek Deep Space Nine	e	3	69.-
Stonekeep	d	7	84.-
S.T.O.R.M.*	e/d	2	84.-
Striker 96*	e/d	4	69.-
Superstreetfighter 2*	e/d	1	69.-
Syndicate Wars*	d	2	79.-
Terra Nova	e/d	1	74.-
Tie Fighter (SVGA)	e/d	1	65.-
Tilt	d	2	55.-
Time Commando*	e/d	1	89.-
Theme Hospital	e/d	3	79.-
This Means War!	d	8	79.-
Thunderhawk 2	d	2	69.-
Tomcat Alley	e/d	2	55.-
Total Control*	e/d	1	85.-
Total Distortion*	e	2	74.-
Top Gun - Fire at Will	d	2	79.-
Twisted Metal*	e/d	1	59.-
Tyrian	e/d	1	69.-
UEFA Champions League	d	4	49.-
Urban Runner*	d	2	84.-
Virtual Snooker	e/d	4	79.-
Vollgas	d	3	59.-
War College	d	8	64.-
Warhammer Dark Crusader	d	1	65.-
War Hawk (W95)	e/d	2	59.-
Wing Commander 3	d	1	79.-
Witchhaven 2	e	1	89.-
Worms	d	1	66.-
Worms Reinforcement	d	zus	36.-

Angebote

Titel			
7 th Guest	e/d	3	24.-
Alone in the Dark 1	d	3	29.-
Ascendancy	d	2	55.-
Beneath a Steel Sky	d	2	19.-
Betrayel at Krondor	e/d	3	24.-
Bureau 13	d	3	19.-
Caesar 1	e/d	2	25.-
Comanche incl. Mission 1&2	d	2	39.-
Creature Shock	d	1	24.-
Cyberia	e/d	1	39.-
Dawn Patrol	e/d	2	29.-
Dragonsphere	e/d	3	39.-
Dune II	d	3	29.-
Dreamweb	d	3	24.-
Elite 2 - Frontier	d	2	24.-
F1 Grand Prix 1	e/d	4	39.-
F-117 A Nighthawk 2.0	e/d	2	39.-
F-15 Strike Eagle 3	e/d	2	39.-
Fade to Black	d	1	29.-
Fields of Glory	d	8	29.-
Flight Unlimited	d	2	55.-
Gabriel Knight 1	e	3	24.-
Goblins 1 + 2	d	3	24,-
Goblins 3	d	3	24.-
Gunship 2000	e/d	2	39.-
Hand of Fate	d	2	33.-
Hellfire Zone	e/d	2	24.-
Hi-Octane	e/d	2	29.-
History Line 1914-1918	d	2	25.-
Humans 3 Evolution	e/d	2	29.-
Indy Car Racing	e/d	2	24.-
Kings Quest 7	d	3	35.-
Labyrinth of Time	e/d	3	29.-
Lands of Lore	d	3	29.-
Legend of Kyrandia 3	d	3	25.-
Little Big Adventure	d	3	29.-
Mad News	d	2	44.-
Mad News Extrablatt	d	2	35.-
Magic Carpet & Hidden Worlds	d	1	29.-
Magic Carpet 2	d	1	44.-
Maniac Mansion 2	d	3	33.-
Master of Magic	d	8	39.-
Master of Orion	d	8	29.-
Monkey Island 2	d	3	10.-
Nascar Racing	d	2	29.-
NHL Hockey 94	e/d	4	29.-
NHL Hockey 95	e/d	4	29.-
Noctropolis	d	3	19.-
Raptor 1-3	e/d	1	29.-
Pirates!	e/d	2	25.-
Pirates Gold	d	3	39.-
Police Quest 4	d	3	24.-
Privateer	e/d	2	29.-
Railroad Tycoon deluxe	e/d	2	39.-
Rüsselsheim	d	3	25.-
Sam & Max	d	3	35.-
Shadow Caster	e/d	1	33.-
Sim City Enhanced	d	2	24.-
Simon the Sorcerer 1	d	3	29.-
Star Crusader	d	2	24.-
Star Trek 25th Anniversary	d	3	24.-
Star Trek Judgement Rites	d	2	29.-
Strike Commander	e/d	2	29.-
Syndicate Plus	d	2	29.-
Themepark	d	8	29.-
Ultima Underworld 1+2	e/d	5	29.-
Ultima 7 Compilation	e/d	5	29.-
Warcraft 1 (3,5´´)	e/d	8	39.-
Wing Commander 2	e/d	2	29.-

Playstation

Titel			
Alien Trilogy	d	1	89.-
Cyberia	d	1	89.-
Descent	d	1	89.-
FIFA Soccer 96	d	4	84.-
Magic Carpet	d	1	85.-
Mickey´s Wild Adventure	e/d	1	89.-
NBA In The Zone	e/d	4	99.-
NBA Live 96	d	4	84.-
Need for Speed	d	4	85.-
Panzer General	d	8	89.-
Striker 96	d	4	89.-
Total NBA 96	e/d	4	89.-
Wing Commander 3	d	2	89.-

Bundles

Mega Pack 5 — 79.-
Flight Unlimited, FX Fighter MS DOS, Warlords 2 deluxe, Primal Rage, Terminal Velocity, Jagged Aliance, Pinball Fantasies Deluxe, Great Naval Battles 4, Pool Champion, Entomorph. Deutsche Anleitung!

Mega Pack 4 — 75.-
Panzer General, Dragon Lore, Warriors, Orion, Conspiracy, Dawn Patrol, Tornado+ Data, Guardian of the Fleet, Space Ace, Black Knight, Empire Soccer 94
Deutsche Anleitung!

Westwood Compilation — 74.-
Legend of Kyrandia 1-3, Dune 2, Lands of Lore 1. Komplett in deutsch!

Made in Germany — 35.-
Battle Isle 2, Anstoß, Das Schwarze Auge 2: Sternenschweif, Komplett in deutsch!

Ultrapack Vol. 1 — 84.-
Universal Lexikon, Geo Route, Tele-Info-Fax Auskunft, PCS 60 Stadtpläne, Ami Pro 3.1, Hotelführer, Euro-Trans, Geothek Weltatlas

Sport Compilation — 45.-
PGA Tour Golf 486, F1 Grand Prix, FIFA Soccer int. Anleitung deutsch!

Flight Compilation — 45.-
1942 Pacific Air War, Fleet Defender, Wings of Glory. Anleitung deutsch!

Strategy Compilation — 45.-
Themepark & Transport Tycoon
Anleitung in deutsch!

Bitmap Brothers — 29.-
Cadaver, Gods, Magic Pockets, Xenon 2, Speedball 2. Anleitung in deutsch!

Lucas Arts Classic Adventures — 39.-
Monkey Island 1, Zak Mc Kracken, Loom, Maniac Mansion 1, Indiana Jones: The Last Crusade. Komplett in deutsch!

Lucas Arts Top Adventures — 49.-
Monkey Island 2, Maniac Mansion 2: Day of the Tentacle, Indiana Jones: The Fate of Atlantis. Komplett in deutsch!

Cross Bundle — 199.-
FIFA Soccer 96, Crusader No Remorse, Cybermage. Komplett in deutsch!

Wir führen alle Lösungsbücher vom Hint Shop !
je Heft nur **14.90**

Sega Saturn

Titel			
Alien Trilogy*	e/d	1	89.-
Cyberia	d	1	89.-
Cyber Speedway	d	1	85.-
Daytona USA	d	4	109.-
Earthworm Jim 2	e/d	1	85.-
Mysteria - Realms of Lore	d	1	89.-
Panzer Dragoon	d	1	95.-
Panzer Dragoon 2	d	1	89.-
Shellshock	d	2	85.-
Sega Rally	d	4	89.-
Sim City 2000	d	2	89.-
Tilt	d	1	85.-
Virtua Fighter 2	d	1	89.-

Unsere Spiele des Monats:

Duke Nukem 3D

Vergessen Sie alles, was Sie bisher gesehen haben !
Anleitung deutsch — nur **79.-**

Top - Spiele auf CD ROM

Heretic 2 - Shadow o.t. Serpent Riders
Das Böse begegnet dir in der Finsternis
Anleitung deutsch — nur **69.-**

F1 Manager 96 / Euro 96 / The Dig
Komplett deutsch — je nur **79.-**

Conquest of the New World / Descent 2
Descent 2 Mission Builder 39.-
Anleitung deutsch — je nur **75.-**

Cyberia 2 / Chronicles of the Sword / Kingdom of Magic
Komplett deutsch — je nur **74.-**

Civilization 2 / Police Quest 5 SWAT / Zork Nemesis
Komplett deutsch — je nur **79.-**

Die Siedler 2 / Fantasy General / Silent Hunter
Komplett deutsch — je nur **69.-**

Normality Inc. / Shannara / Z*
Komplett deutsch — je nur **74.-**

Riddle of Master Lu / Die Fugger 2 / Earthsiege 2
Komplett deutsch — je nur **74.-**

Warcraft 2 79.- / Expansion-CD 29.-
Die Schlacht um Azeroth geht weiter.
Komplett deutsch — zus. nur **99.-**

Scenariomania
350 Warcraft 2, 89 Command & Conquer, 62 Descent Level, 34 Städte Sim City 2000
Komplett deutsch — nur **25.-**

Command & Conquer
incl. Ausnahmezustand !!
Wing Commander 4
Komplett deutsch — je nur **99.-**

Euro Action Soccer / Rayman
Die Top-Games zum Top-Preis
Komplett deutsch — je nur **55.-**

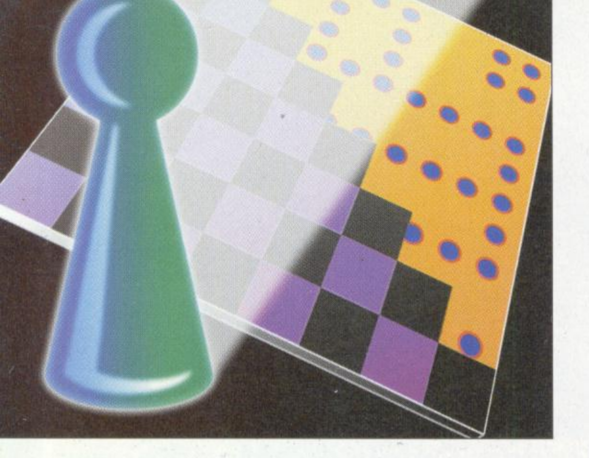
Shadow Warrior* / Quake* / Prey* / Blood*
komplett englisch — je nur **89.-**

Dungeon Keeper* / Das Schwarze Auge 3* / AH-64 Longbow*
Komplett deutsch — je nur **85.-**

Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Produkt- und Preisänderungen vorbehalten. Die angegebenen Preise sind ausschließlich Versandpreise ab Lager Dortmund zzgl. Porto. Es gelten unsere AGB, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30 DM Kostenpauschale !

* Bei Anzeigenschluß noch nicht verfügbar- Vorbestellung erbeten.

Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck + 20.- DM). UPS NN zzgl. 16.- DM, bei Vorkasse zzgl. 10.- DM. Post NN zzgl. 10.- DM, bei Vorkasse zzgl 8.- DM. Als Vorkasse wird generell nur Euroscheck akzeptiert ! Auf Wunsch versenden wir ohne Aufpreis in Sicherheitsverpackungen !



Bretthupferl

von Martin Wehnert

SPOTLIGHT

Yucata'
Autor: Stefan Dorra; für 2 bis 4 Spieler ab 9 Jahren; Hersteller: Hans-im-Glück-Verlag, Birnauer Str. 4, 80809 München; Preis: ca. 39 DM

Ein neuartiges Taktikspiel mit einer arg konstruierten Maya-Geschichte präsentiert uns Stefan Dorra. Auf den Gangfeldern eines alten Maya-Tempels liegen 25 helle und neun blaue Steine. Mit der eigenen Spielfigur gilt es, die hellen Steine zu sammeln, denn sie bringen am Ende je einen



Punkt, die blauen dagegen bringen Minuspunkte nach einem perfiden System. Ein Stein bringt einen, zwei dagegen schon drei und drei schon ganze sechs Minuspunkte. Unschwer erkennt man die Reihe 1+2+3+ ... und versucht entsprechend wenig blaue Steine zu kassieren.

Gesammelt werden alle Steine, auf oder über die meine Spielfigur zieht. Die Bewegungsweite bestimme ich, indem ich eine meiner Handkarten ausspiele. Ein bis fünf Felder können gewählt werden, oder man kann sich gleich direkt an die Spitze setzen. Sind alle Karten gespielt, werden sie wieder aufgenommen, und somit besteht wieder volle Auswahl. Schnell erkennt man die Probleme. Wer immer hinten nachhängt, kassiert keine Steine – weder positiv noch negativ. So kann das Spiel zwar nicht verloren, aber eben auch nicht gewonnen werden. Vorneweg werden die Punkte gemacht und im entscheidenden Moment sollte dann den anderen höflich der Vortritt gewährt werden. Hilfreich, wenn man sich in etwa merken kann, welche Karten die Mitspieler noch zur Auswahl haben.

Die Mischung von Taktik und Memory ist gelungen, die Regeln einfach und leicht verständlich. Wenn doch nur die grafische Gestaltung nicht im dezenten Braun-in-Braun hängengeblieben wäre.

MÜ & mehr
Autoren: Doris Matthäus & Frank Nestel; für 3 bis 6 Spieler ab 11 Jahren;
Hersteller: Doris & Frank, Obere Büch 24, 91054 Buckenhof; Preis: ca. 23 DM

Schon der phantastisch gestaltete Karton mit Drachen, Einhörnern und Ornamenten ist beeindruckend. Die darin enthaltenen Karten sind von der gleichen grafischen Qualität – für den ersten optischen Eindruck geben wir MÜ erst einmal die Höchstnote.

Mit den hübschen Karten wird dann ein relativ übliches Stichspiel gespielt. Trumpf, bedienen, stechen, Punkte machen – nichts, was man nicht schon von Skat oder Doppelkopf kennt. Also Altbekanntes in neuem Gewand?

Weit gefehlt! Vor dem ersten Stich wird nämlich erst einmal ausgespielt, wer mit wem spielt und was eigentlich Trumpf ist. Dazu werden reihum Karten aufgedeckt. Die beiden Spieler, die am Ende die meisten Karten offen liegen haben, Chef und Vize, bestimmen je einen Trumpf. Der Chef sucht sich aus den übrigen Spielern einen Partner und spielt mit diesem gegen den Vize und den Rest der Spieler. Je mehr Karten der Chef aufgedeckt hat, um so mehr Punkte muß er mit seinem Partner auch erreichen, sonst gibt es fette Minuspunkte.



Man kommt bei MÜ also nicht drumherum, sich die folgenden Fragen zu stellen: Will ich Chef werden und zu welchem Preis? Soll ich abwarten, wer Chef wird, um dann sein Partner zu werden? Oder wähle ich als Vize einen Trumpf aus, der dem Chef sicher nicht schmeckt und ihn reinreißt? Selbst nach über 30 Partien entdeckt man noch neue Möglichkeiten. Daß MÜ eine Spielesammlung ist, mit der man auch noch fünf weitere gute Kartenspiele spielen kann, ist eigentlich zweitrangig. Schon mit dem Hauptspiel haben Doris & Frank einen Hit gelandet, der das Zeug zu einem Klassiker hat.

In Kürze ...

Der Spielkartenhersteller ASS hat sich überreizt. Wegen Zahlungsunfähigkeit wurde jetzt der Vergleich beantragt. Das Traditionsunternehmen wurde 1765 gegründet. Schon seit Jahren krebste Deutschlands älteste Aktiengesellschaft am Rande des Konkurses. Das endgültige Ende kam, als sich der Berliner Spieleverleger Karl Blatz zum Verkauf seiner 32 % Anteile entschloß. Blatz wollte eigentlich die Aktienmehrheit erwerben und als Aufsichtsratsvorsitzender die Pleite abwenden. Das scheiterte aber am Widerstand der Aktionäre.
Nachdem ASS 1988 mit Barbarossa immerhin ein "Spiel des Jahres" hervorgebracht hatte, wurde es im Bereich der Brettspiele doch eher dunkel. Immer neue Flops füllen nun das Lager mit Ladenhütern im Wert von 1,3 Millionen DM. Für 1995 rechnet ASS mit einem Gesamtverlust von 2,2 Millionen DM. Der zum Vergleichsverwalter bestellte Rechtsanwalt will dennoch den direkten Konkurs vermeiden und die Firma vorerst mit einem Sanierungskonzept weiterführen. Branchenkenner geben ihm aber wenig Chancen. Die Hände reiben dürfte sich dann der Otto Maier Verlag Ravensburg, der gerade Anfang des Jahres die zweite große deutsche Spielkartenfirma F.X.Schmid gekauft hat und nun seinen größten Konkurrenten verliert.

Bestellmöglichkeiten

① ☎ **0831/511 67-0**
② Telefax 0831 / 511 67-1
③ Compuserve 100106,3111
④ T-Online: ★Game#
⑤ ✉ Game It! - 87488 Betzigau

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice
d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller. Ist ein Spiel noch nicht erschienen, dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht.

Bei Nichtannahme berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
Rücksendungen bitte mit uns vorher absprechen
Nachnahmeversand: DM 9,90 + 3,- Gebühr der Post, ab DM 250,- frei
Vorkasse / Scheck / Bankeinzug DM 6,90, ab DM 250,- frei
Preise Stand 15.5.96 - * = noch nicht verfügbar am 15.5.
N = Neu im Programm P = Preissenkung H = Hit, Supertitel

Kein Vertrieb von „Erotik" oder indizierten Spielen!




Game It!

Spiel des Monats JUNI:

Cyberia 2

69,95

Knallhart kalkuliert - Unsere TOP 10

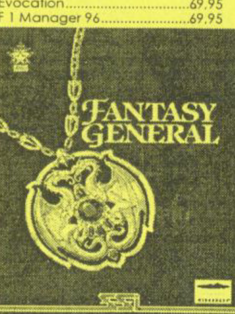
Titel	Preis
Baphomets Fluch*	69,95
Die Siedler 2	69,95
Elisabeth 1	79,95
F1 Manager 96	69,95
Sens. World of Soccer	49,95
Neu: European Championship Edition speziell zur EM	
Shannara dt.	69,95
Warcraft 2	69,95
Warcraft Data*	24,95
Warcraft 2 + Data*	89,95
Wing Commander 4	89,95

Preisknaller CD
solange Vorrat reicht

7th Guest 19.95 H
Advanced Destroyer Sim. 12.95 N
Advanced Tactical Fighter 12.95 N
Alone in the Dark 1 19.95
Apache Longbow light 19.95 N
B 17 19.95
Battle Isle 1+Data1&2 19.95
Battle Isle 2+Data 29.95 P
Beneath a Steel Sky 24.95
Betrayal at Krondor 19.95
Bitmap Brothers Compilation 19.95
Brett Hull Hockey 29.95 N
Caesar 1 19.95
Campaign 19.95
Campaign 2 19.95
Chaos Engine 24.95
Creature Shock 19.95 H
Daedalous Encounter 22.95 N
Darkseed 19.95 N
Dawn Patrol 29.95
Der Clou Plus 29.95
Der Planer & Extra Data 19.95
Dune 2 29.95 H
Elite Plus 24.95
F 117 A 19.95
F 19 Stealth Fighter e. 22.95 N
Fade to Black 29.95 H
FIFA Soccer Classic 29.95
Flashback e. 22.95 N
Flight of the Intruder 12.95 N
Formula 1 GP 29.95
Goblins 1+2 19.95
Gobblins 3 19.95
Hand of Fate 29.95 H
Hardball 4 29.95 N
Harrier Jump Jet 19.95
High Command 19.95
Indy Car Racing 19.95
Jurassic Park 19.95
Kings Quest 5 22.95 N
King's Quest 6 19.95
Kyrandia 3 19.95
Lands of Lore 22.95 N
Leisure Suit Larry 1 e. 22.95
Links Golf e. 22.95 N
Little Big Adventure 29.95
Live Action Football 29.95 N
Magic Carpet Plus 29.95 N
Manic Karts 29.95
Maniac Mansion 2 29.95
Mega Traveller 1 19.95 N
Mega Traveller 2 19.95 N
Nascar Racing 22.95 N
NHL Classic 24.95 P
NHL 95 Classics 29.95
Noctropolis 29.95 H
North & South 12.95 N
Pacific Islands 19.95 N
Patriot 19.95
PGA Golf Classic 29.95
Pirates e. 22.95
Police Quest e. 22.95 N
Police Quest 4 19.95
Populous2/Powermonger 29.95
Privateer 29.95
Railroad Tycoon 19.95
Rebel Assault 29.95 H
Red Baron 22.95 N
Return to Zork 29.95
Sam & Max 29.95
Shadow of the Comet 24.95
Sherman M4 12.95 N
Silent Service 2 19.95 H
Sim City enhanced 19.95 H
Sim Life Classics 29.95
Simon the Sorcerer 1 29.95
Space Hulk 29.95
Space Quest 1 22.95 N
Space Quest 4 19.95
SSN 21 Seawolf 29.95
Street Fighter 2 22.95 N
Strike Commander 29.95
Stunt Driver 19.95
Syndicate plus 29.95 H
System Shock 29.95 H
Team Yankee 19.95
TFX 29.95
Theme Park 29.95
Tornado 19.95
Unnecessary Roughness 95 24.95 N
Ultima 1+2 Classic 29.95 N
Vortex: Quantum Gate 29.95 N
Walls of Rome 19.95
War in the Gulf 19.95
Wing Armada 29.95 H
Wing Commander 2 29.95 H

CD ROM

3D Lemmings 29.95
3D Ultra Pinball 39.95
5th Musketeer 59.95
11th Hour 59.95 P
Abuse 64.95
After Life* a.A.
AH 64 Longbow* 79.95 H
Air Havoc Controller 64.95
Albion 74.95
Aliens 69.95
Alien Virus e. 59.95
Amerika / Civil War 69.95
Ancient Empires* 74.95 N
Angel Devoid* 59.95
Anvil of Dawn 67.95
Apache Longbow 64.95
Arcade America 79.95
Arcade Classics 74.95
Ascendancy 49.95 P
Assault Rigs 64.95
Asterix 64.95
ATF US 79.95
Aztec: Empire of Blood* a.A.
Bad Day on Midway* 69.95
Bad Mojo 74.95 H
Baldies* 64.95 N
Batman Forever 79.95
Battle Bugs 39.95
Battle Cruiser 3000AD* 59.95
Battle Ground Ardennes* 64.95
Battle Ground Gettysburg* 64.95
Battle Isle 3 64.95
Battle Race* 77.95
Battles in Time 74.95
Beavis&Butthead 69.95
Bermuda Syndrom 79.95
Big Red Racing 69.95
Bling 64.95
Bleifuss 49.95 H
Buried in time 74.95
Burning Steel 4 39.95
Caesar 2 72.95 H
Capitalism 69.95 H
Carribbean Disaster 64.95 P
Carriers at War Compilation 69.95
Carrier Strike Force 74.95
Championship Manager 2 59.95
Chessmaster 4000 Win95 67.45
Chewy 29.95
Chronomaster 67.95
Civil War General* a.A.
Civilisation 2000 79.95 H
Civilisation Net 79.95 H
Claim to Power 79.95
Clayfighter 2* 79.95
Combat Air Patrol 54.95
Comic Zone 54.95
Commanche + Data 39.95
Command & Conquer 79.95 H
Command&Conqu. Data 24.95 H
C & C 1 + Data 99.95 H
Command Aces of t.Deep 69.95
Conqueror 1086 AD 69.95
Conquest of t. New World 79.95
Cronicles of the Sword* 74.95
Crusade 39.95 P
Crusader No Remorse 29.95
Cyberia 2 69.95
Cybermage 74.95
Cyberspeed Win95 74.95
D 79.95
Daggerfall* 79.95
Darker 74.95
Das Amt 39.95
Deadline 34.95 P
Deadly Skies* 74.95 N
Death Gate* 69.95
Deathkeep AD&D* 64.95
DefCon 5* 74.95
Der Druidenzirkel 64.95
Der Planer + Data 19.95
Der Planer 2* 79.95
Der Seelenturm 64.95
Der Reeder 39.95
Descent 2 74.95
Descent 2 Mission Builder* 37.95
Destruction Derby 84.95
Die Fugger 2 74.95 H
Die Siedler 29.95
Die Siedler 2 74.95
Dime City 77.95
DSA 3: Schatten über Riva* 74.95
Dschungelbuch 3.5 44.95
Duke Nukem 3D 74.95
Dungeon Keeper* 77.95
Earthsiege 2 79.95
Earthworm Jim 2+1 64.95
Earthworm Jim Win95 62.95
Ecco the Dolphin 54.95
Effenbergers Fußballman.* 69.95
Elisabeth 1 79.95 N
Elite 3 - neue Version! 77.95
Endorfun 54.95
Evocation 69.95
F 1 Manager 96 69.95



Fantasy General 64,95

Fast Attack* 64.95
FIFA Soccer 96 74.95 H
Fighter Duel 69.95
Flight of t. Amazon Queen 39.95
Flugsim's siehe Sonderfeld
Formula One GP 2* 94.95
Frankenstein 79.95
Gabriel Night 1 19.95 H
Gabriel Night 2 dt. 84.95
Games Cheats 27.95
-hilft immer zu gewinnen-
Gender Wars* 69.95
Gene Wars* 74.95
Golf siehe Sonderfeld
Gone Fishing 64.95
Grand Prix Manager 79.95
Hardball 5 74.95
Harpoon 2 Deluxe MM 72.95
Harvester* 89.95
Hattrick (Ikarion) 72.95

Preisaktion!

Titel	Preis
11th Hour	59,95
Ascendancy	49,95
Chewy	29,95
Crusade	39,95
Top Gun	39,95

Heroes o Might&Magic 49.95
Hexen 69.95
Hugo 3 64.95
I have no mouth but I must* 74.95 N
Imperium Romanum 74.95
Indy Car Racing 2 59.95 P
Jagged Alliance dt. 49.95
Jewels of the Oracle 79.95
Jonny Bazookatone 64.95
Judge Dredd 79.95
King's Quest 7 34.95
Kingdom of Magic 69.95
Klik & Play 29.95
Leisure Suit Larry 1-6 59.95
Lion - Löwensimulation 54.95

Lösungshefte ab DM 14,95

Loadstar 74.95
Lost Admiral 2 74.95
Lost Eden 69.95
Mad TV 2* 74.95
MAG 69.95
Magic the Gathering* 82.95
Marco Polo 59.95 P
Master of Magic 34.95
Master of Orion 2* 79.95
Mechwarrior 2 dt. 69.95 H
Mech 2 Data Disc 39.95 H
Mechwarrior 2 + Data 79.95 H
Metal Lords* 77.95
Micro Machines 2 44.95
Millenia* 59.95
Mission Critical 69.95
Monopoly 54.95
Monty Python's Waste 69.95
Moto X* 74.95
Myst dt. 69.95
Mystic Midway 39.95
NBA Jam Tournament 79.95
NBA Live 96 74.95 H
Need for Speed 74.95 H
NHL Hockey 96 74.95 H
Offensive* 79.95
Olympic Games 64.95 N
Olympic Soccer* 64.95 N
Orionburger* 64.95 N
Panic in the Parc* 74.95
Panzer General 2 64.95 H
PBA Bowling* 49.95 N
Pelko* 64.95
Perfect General 2 69.95
Perfect General 2 Missions 44.95
Phantasmagoria 77.95
Pinball 95 49.95
Pinball Dreams Deluxe 69.95
Pinball Illusions 56.95
Pinball Mania 54.95
Pinball Wizard 2000 59.95
Pirates! Gold 34.95
Pitfall Win95 69.95
Pole Position 79.95
Police Quest SWAT 69.95 H
Pool Champion Win95 64.95
Power Play Hockey* 59.95 N
Pro Pinball:The Web 49.95 H
Psycho Pinball 64.95
Putty Squad* 69.95 N
Radix 59.95
RAN Soccer 69.95
RAN Trainer 2 69.95
Raven Project* 57.95
Rayman 59.95
Rebel Assault 2 edA 67.95 H
Rebel Assault 2 kD* 79.95

Return Fire* 69.95 N
Revolution X* 29.95
Riddle of Master Lu 69.95
Ridge Racer 54.95
Ripper 74.95
Rise of the Robots 2 79.95
Rivers of Dawn 64.95
Safecracker* 69.95 N
San Franc. PD Homicide* a.A.
Santa Fe Mysteries* 64.95
Schleichfahrt* 74.95
Scorched Planet* 64.95 N
Sensible GO* 59.95
Sensible World of Soccer 49.95
Shadoan* 79.95 N
Shanghai Great Moments 79.95
Shannara 69.95
Shellshock 69.95
Shivers 74.95
Shock Wave Win95* 69.95
Silent Hunter 69.95
Silent Steel 49.95 P
Silent Thunder 79.95 H
Sim City 2000 Collection 82.95 H
Sim Isle 69.95
Sim Tower 69.95
Sim Town 64.95
Simon 2 + T-Shirt 64.95
Skunny 49.95
Soccer Stars 96* 64.95
Space Bucks 64.95
Space Marines 74.95
Space Quest 6 74.95
Spycraft* 79.95
St. Thomas 49.95
Star Control 3* a.A.
Star Gate 44.95
Star Trek siehe Sonderfeld
Star Wars Collection 49.95 N
Steel Panthers Limited Ed. 64.95
Stonekeep 79.95
Strike Base 64.95
SU 27* 69.95
Super Bubsy Win95 74.95
Super Street Fighter 2* 54.95 N
T-MEK* 74.95
Talisman 69.95
Tank Commander 69.95
Teamchef 79.95
Tekwar 72.95
Tempest 2000 59.95
Terminator Future Shock 69.95
Terror Trax* a.A.
Terra Nova 69.95
TFX 2000 Eurofighter 79.95
Tie Fighter SVGA 59.95
Tiny Troops* 64.95
The Dark Eye 74.95
The Dig e. 64.95
The Dig dt.* 79.95
This means War! 69.95
Thunderhawk 2 74.95
The Hive 59.95
Thomas Blauer Adler 79.95
Tilt 52.95
Time Gate:Knight's Chase 44.95 P
Toonstruck* a.A.
Tomcat Alley* 49.95 N
Top Gun 39.95 P
Torin's Passage 77.95
Total Distortion* 74.95
Track Attack* 29.95
Transport Tycoon Deluxe 79.95
Trivial Pursuit 74.95
Trophy Fishing 79.95
TV Karriere 39.95
Twisted Metal Win95* 59.95 N
UEFA Champion League 49.95 P
Unnecessary Roughness 69.95
Urban Runner* 84.95
US Navy Fighters Gold 82.95
US Navy Fighters Data dt. 9.95
Vikings* a.A.
Virtual Karts 79.95
Virtual Pool 69.95
Vollgas 49.95
War College (UMS3)* a.A.
Warcraft 1* 39.95
Warcraft 2 69.95 H
Warcraft 2 Data 24.95 H
Warcraft 2 + Data Bundle 89.95 H
Warhammer 67.95
Warhawk Win95* 59.95 N
Wayne Gretzky NHLPA All St. 74.95 N
Werewolf vs. Comanche 69.95
Wetlands 54.95
Wing Commander 3 79.95
Wing Commander 4 89.95
Wolf - die Simulation 69.95
Woodruff 62.95
World Cup Compilation 59.95
Worms 59.95 H
Worms Data: Reinforcem. 29.95 H
Worms + Data Bundle 87.95 H
WWF Wrestlemania 79.95
X-Wing Enhanced 39.95
Z* 69.95
Zork: Nemesis 74.95 H

Star Trek

25th Anniversary 24.95
Star Trek 2 24.95
Star Trek JR enhanced 79.95
Deep Space 9 69.95
Klingon a.A.
Next Generation e. 64.95
Next Generation dt. 64.95
Omnipedia e. 74.95
Technical Manual 89.95
Audio Clips je 29.95
(Motion Picture, Virtual Reality, Next Generation)

Golf

Bernhard Langer Golf 54.95
Sensible Golf 49.95
PGA Tour Golf 96 74.95
PGA Tour Scenery 29.95

LINKS

Links 386 + 2 Plätze 69.95
Platz Castle Pines 49.95
Platz Cog Hill 49.95
Platz Devil's Island 49.95
Platz Mauna Kea 49.95
Platz Pelican Hill* 49.95
Platz Pinehurst* 49.95
Platz Prairie Dune 49.95
Platz Riviera 49.95
Platz Troon North 49.95

Flugsimulatoren

Liste „Flugsims" anfordern!
Airbus 2 (Win95)* 69.95
Flugsimulator 5.1 e 79.95
Flugsimulator 5.1 dt. 94.95
FS 5.1 e. + Paris + New York 99.95
FS 5 Designer Win* 69.95
FS 5 Flight Shop 79.95
FS Pre-Flight 49.95
FS Final Approach 5.0 44.95
FS Schiratti Commander 59.95
4 x Aircraft Collections je 49.95
RENO 4 (500 Scen.) 24.95
Europe 1 54.95
Europe 2 59.95 N
Mitte, nördl. Mittelgeb. 44.95
Nord-/Ostsee, HH 44.95
Rheinland, Ruhrgebiet 44.95
Frankfurt, Hessen 44.95
Berlin, Mitteldeutschl. 44.95
Süddeutschland 44.95
Südwestdeutschland 44.95
Moving Map 2.0 69.95 N
Multimedia München 2 49.95
4 x Österreich je 44.95
Britische Inseln 44.95
Karibische Inseln 44.95
Madrid 44.95
Hong Kong 44.95
Japan+Karibik+Hawaii 69.95

Sammelausgaben

Zusammen gekauft = gespart

Titel	Preis
C & C 1 + Data	99,95
Warcraft 2+Dat.	89,95
Worms+Data	87,95

ACES Collector's Edit. 64.95
Red Baron, Aces of the Pacific, Aces over Europe, Aviation Pioneers

Combat Classics 2 29.95
F19 Stealth Fighter, Pacific Islands, Silent Service 2

Combat Classics 3 69.95
Campaign, Gunship 2000, Historyline 1914-1918

Games Volume 3 24.95
Monkey Island 2, Black Gold, Super Soccer, Rings of Medusa, Logo

Games Volume 4 24.95
Battle of Britain, Tiebreak, Spirit of Adventure, Eco Phantoms

Games Volume 5 24.95
Zak McKraken, Mad TV, Lollypop, Traders, Lords of Doom

Lucas Arts Air Combat 39.95
Battlehawks 1942, Their finest Hour, Secret Weapons of the Luftwaffe incl. Missions

Made in Germany 39.95
Ambos, Sternenschweif, Battle Isle 2

Megapack 3 69.95
The Lemmings Chronicles, Megarace, TFX, Vortex: Quantum Gate, Cyclones, Jammit, Dragon's Lair, Novastorm, Reunion, Journeyman Project Turbo

Megapack 4 79.95
Panzer General, Dragon Lore, Warriors, Orion Conspiracy, Dawn Patrol, Tornado+Data, Aegis, Empire Soccer 94, Space Ace, Black Knight

Megapack 5 79.95
Flight unlimited, FX Fighter, Warlords 2 Deluxe, Primal Rage, Terminal Velocity, Jagged Alliance

Mile High Club 76.95
Wing Commander, Wing Commander Academy, F14, Mig 29, Jet Fighter II, Megafortress, ATAC, Heroes of the 357th

Sim Box 24.95
Mad TV, Der Planer, RAN-Trainer

Strategy Masters 79.95

Chessplayer 2150, Cohort, Merchant Colony, Populous, Spirit of Excalibur

Westwood Compilat. 69.95
Kyrandia 1-3, Dune 2, Lands of Lore

Essential Collections:

Sport 39.95
PGA Tour Golf, FIFA, F1 GP

Business 39.95
Theme Park, Transport Tycoon

Flight 39.95
1942 PAW, Fleet Defender, Wings of Glory

Multimedia

Auf dem Nil nach Ägypten 64.95 N
Entdecke das Land der Pharaonen

Bei den Walen 64.95 N
alles über die Meeressäuger: Videos, Fotos, Tonaufnahmen

Beckenbauer 49.95
Deutschlands Fußballegende auf CD

D Info 2.0 39.95
neue Version, alle deutschen Telefonteilnehmer, verbesserte Suchfunktion unter DOS, Win 3.x und Win95

Distant Suns 139.95
Das Desktop Planetarium, realistische Darstellung des Nachthimmels von 4713 vor Chr. bis 10.000 nach Chr., 9100 Sterne und 450 Galaxien, 1500 digitalisierte Weltraumfotos

Encarta World Atlas e. 99.95
Index mit 1 Mio. Ortsnamen, Satellitenaufnahmen von 52 Städten mit Details ab 10 Meter Größe, 450 Statistiken, 3000 Farbbilder, 4000 Soundclips

Forrest Gump 59.95
3 CD's mit dem kompletten Soundtrack, Filmausschnitten, Interviews und Vielem mehr

Fußb. WM Lexikon 1930-1994 49.95

Grolier Science Fiction e 69.95
4000 Artikel rund um Bücher, Filme und Fernsehen zu Thema Science Fiction

Hawking: kurze Gesch. d. Zeit 79.95
Multimedia hilft die komplexen Theorien der modernen Physik zu verstehen

Keller's Musikkatalog 34.95
Das aktuelle Lieferprogramm der Musikindustrie umfasst 110.000 Tonträger und über 380.000 Einzeltitel. Kurzinfos über Interpreten, Komponisten, Dirigenten und Musikrichtg.

Meyers Wunder d. Körpers 169.95
Eine aufregende und anschauliche Reise ins innere des Körpers, für Kinder und für Erwachsene gleichermaßen geeignet

Meyers Flaggschiff des Königs 129.95
Auf 450 Bildschirmseiten wird ein Flaggschiff des 18. Jahrhunderts detailreich beschrieben

Music Central 96 e. 89.95
8000 Musiker Biographien, 60.000 Alben, 50 Soundclips, über 2100 Fotoportraits etc.

MTV unplugged 49.95
Nachschlagewerk, enthält über 70 Musiker, seltene Filmaufnahmen und Fotos von mehr als 50 unplugged-Sendungen

NTV Jahresrückblick 95 39.95
alle wichtigen Ereignisse des Jahres 1995 aus einer kompetenten, auf Deutschland zugeschnittenen Quelle

RTL Samstag Nacht 39.95

Voodoo Lounge 49.95
Selbst die Stones waren überrascht, was mit Multimedia möglich ist

Hardware

Liste „Zubehör" anfordern

Joysticks

Alfa Twin Box 34.95 N
Automatisches Umschalten oder gleichzeitiges Benutzen von zwei Joysticks an einem Port.

CH Products

Throttle Pro 169.95 N
Flightstick 69.95 P
Flightstick Pro 119.95 P
Virtual Pilot 149.95
Virtual Pilot Pro 169.95
Pedals+Nascar Rac. light 99.95
Pedals Pro 179.95

Gravis

Gamepad 29.95
Analog 34.95
Analog Pro 44.95
Thunderbird 79.95
Firebird 129.95
Phoenix 159.95
Grip + 2 Game Pads* 119.95
2 Joysticks und 4 Pads (mit 8 Knöpfen) können gleichzeitig angeschlossen werden. Pads sind unter Win95 sogar programmierbar

Logitech

WingMan light 44.95
WingMan analog 64.95
WingMan extreme 79.95

Microsoft

Sidewinder 1.0 59.95
Sidewinder Pro 84.95
Sidewinder Pro+Fury 109.95

Thrustmaster

TM XL Action Control 59.95
TM FCS Flight 2 119.95
TM F16 Flight 239.95
TM Weap. Contr. 2 179.95
TM Form. T2 Lenkr. 229.95

Soundkarten

Ultrasound ACE 169.95
Ultras. Plug&Play 229.95
SB 16 VE IDE Plug&P. 169.95
SB 32 Plug&Play 259.95
SB AWE 32 Plug&Play 359.95
Yam. Wavetable Upgrade 199.95

Für Österreich - Preise x 8 = ÖSch
gleiche Versandkosten wie Deutschland

Der Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt.



Brennpunkt L. A.

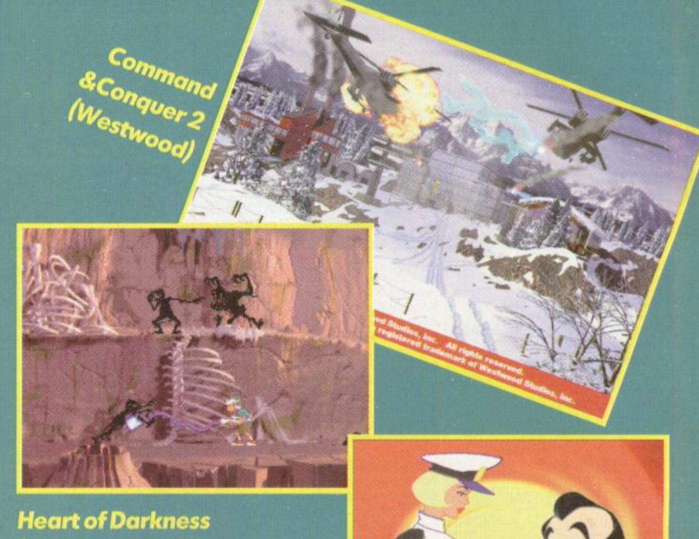
REPORT

Gleich bei der Eröffnung sorgte ein totaler Stromausfall für Unruhe. Bevor sich jedoch Panik breitmachen konnte, stand der für Computerspiele lebenswichtige Saft wieder zur Verfügung. Die Companies konnten aufatmen und ihre Knaller präsentieren.

Und da gab es dann auch einiges zu sehen. Messeschwerpunkt waren eindeutig die neuen Konsolensysteme. Die Megacompanies Sega, Sony und Nintendo entfachten einen scheinbar heftigen Krieg um die Gunst des Publikums.

Nintendo zum Beispiel zeigte in einer US-Premiere das langerwartete Nintendo 64 (Ultra 64). Kaum hatte man den offiziellen Verkaufspreis von 240 Dollar bekanntgegeben, konterte Sony mit der Ankündigung, den Preis für die Playstation auf nicht mal 200 Dollar zu senken. Und kurz darauf senkte auch Sega den Preis für ihre Plattform, den Saturn, auf 199 Dollar.

Ein bißchen im Schatten der sich überschlagenden Ereignisse aus der Konsolenecke präsentierten so die PC-orientierten Firmen ihre neuesten Spiele. Vieles, was noch auf der Frühjahrs-ECTS nur als Rohling zu sehen war, konnte jetzt als (fast) fertige Version bestaunt werden.


Command &Conquer 2 (Westwood)

Heart of Darkness (Amazing Studio)

Larry 7 (Sierra Online)

Die alten Hasen der Branche setzten vor allem auf Fortsetzungen beliebter Spiele. **Command&Conquer 2 – Red Alert, Lands of Lore 2, Screamer 2, Larry 7, Destruction Derby 2, Jedi Knight** und viele andere Sequels durften bestaunt werden. Erstaunlich war aber trotzdem auch die große Zahl der Newcomer. Die boten häufig mehr Innovationen als die Großen der Branche.

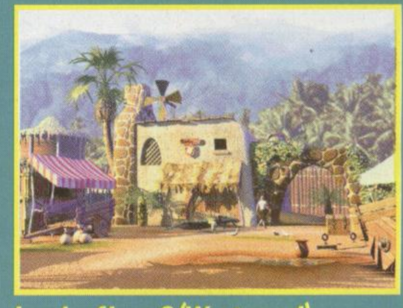


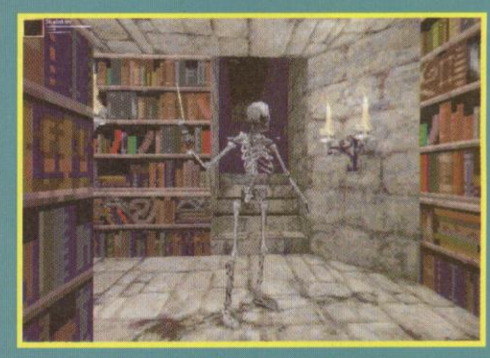
Erst zum zweiten Mal hat sie stattgefunden, aber schon ist sie die Referenzveranstaltung in Sachen Computerspiele: die E3-Show in Los Angeles. Kurz vor Redaktionsschluß erreichten uns die ersten News von unserem Reporterteam.



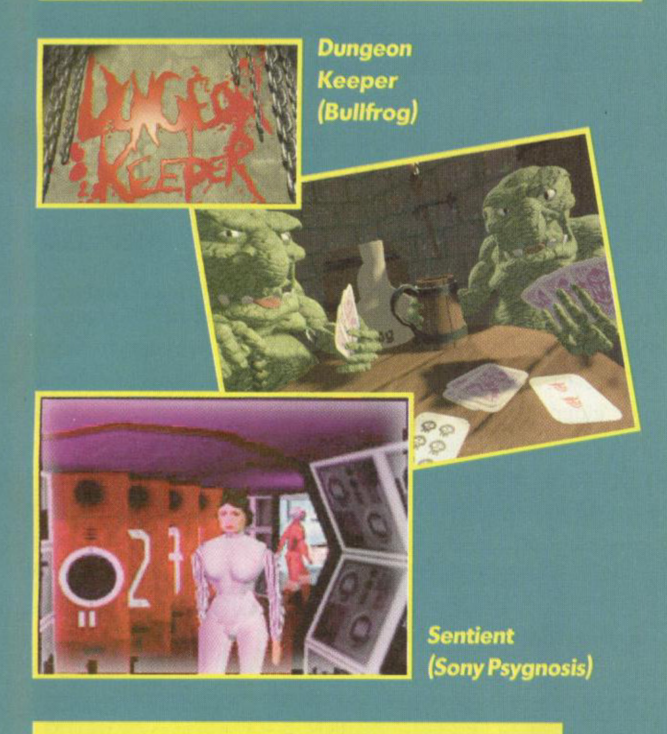

Quake (id Software)

Allen voran zeigte Scavenger brandheiße Games mit nagelneuen Ideen in nie gesehener Grafik und Geschwindigkeit. **Amok** (Balleraction), **Into the Shadows** (Hack'n'Slay) und **Mudkicker** (Rennaction) glänzten durch die hervorragend programmierten 3D-Engines. Kein Wunder, daß sich GTI das erfolgsversprechende Label einverleibte. Zusammen mit id Software (D**m, Quake) und 3D-Realms (Duke Nukem 3D) hat die Firma nun eine Produktlinie von 3D-Games, mit denen sie den Major Companies wie Virgin und EA jederzeit Paroli bieten kann. (Das langerwartete **Quake** ist – nebenbei bemerkt – zu 90 % fertig. Erstmals gab id auch ein festes Release-Date – August '96 – bekannt.)


Lands of Lore 2 (Westwood)


Into the Shadows (Scavenger)

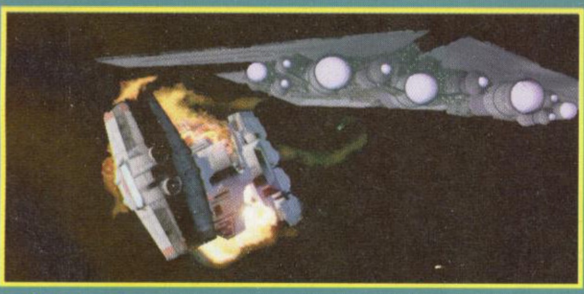
Auch Bullfrogs **Dungeon Keeper**, das neue Maßstäbe im Genre der strategischen Rollenspiele setzen soll, ist noch für diesen Sommer versprochen. Und ebenfalls schwer im Kommen sind die großen Filmstudios wie MGM und FOX, die zahlreiche gute Spieletitel präsentierten. Auch Filmgröße Viacom zeigte nach ersten Anlaufschwierigkeiten Bestseller in spe.



Dungeon Keeper (Bullfrog)

Sentient (Sony Psygnosis)

Im Gegenzug steigt mit Trilobyte (*7th Guest, 11th Hour*) erstmals eine Spielefirma ins Filmgeschäft ein. Ihr **Tender Loving Care** (Hauptdarsteller: John Hurt) ist nicht nur eine Hollywood-Eigenproduktion, sondern auch ein interaktives Adventure. Damit dürften die Grenzen zwischen Software- und Filmproduktion wohl bald endgültig aufgehoben sein.



Jedi Knight (LucasArts)



Nach allem, was es auf dieser Show zu sehen gab, dürfte es keinen Zweifel mehr geben, daß die computerorientierte Spieleindustrie ein wichtiges Standbein der Weltwirtschaft geworden ist. Einen ausführlicheren Bericht gibt's in der nächsten Ausgabe. Grüße aus dem sonnigen Kalifornien senden:

Tom und Marcus

CRYO

Actionthriller made in France

Der französische Film genießt unter Filmkennern einen sehr guten Ruf. Kino soll jetzt auch auf dem PC geboten werden – interaktiv natürlich. Die für ihre opulenten Grafikorgien berühmte Softwareschmiede Cryo mischt dabei überraschenderweise heftigst mit! Mit dem Thriller HARDLINE soll ein neues Genre erobert werden.

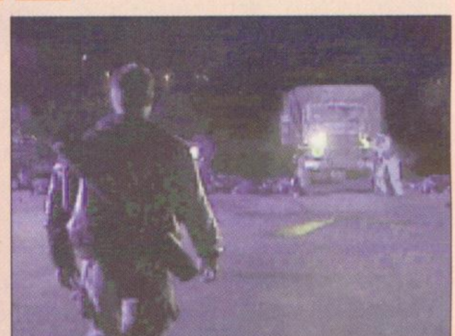
REPORT

Aus Frankreich kommen nicht nur Champagner und die beste Gänseleberpastete der Welt, auch in puncto Software gibt es dort Erstklassiges zu finden. Neben Coktel Vision und Infogrames, die ihre Produkte selbst vertreiben, macht hier vor allem das Label **Cryo** von sich reden. Die inzwischen recht große Firma funktioniert dabei etwas anders als die beiden Branchenriesen, denn sie entwickelt Programme, die anschließend von den unterschiedlichsten, zum Teil sehr renommierten Distributoren unter eigenem Namen auf den Markt gebracht werden. Der Name Cryo selbst ist jedoch schon seit mehr als einem Jahrzehnt Garant für innovative Programme, grafische Leckerbissen und Musik vom Feinsten.

HARDLINE



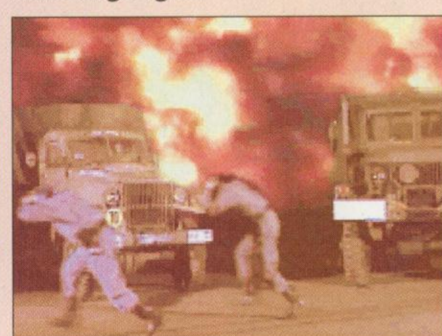
Action wie im Kino – echter geht's kaum noch



Nicht unbedingt für zartbesaitete Naturen geeignet



Feuerwerker haben Hochkonjunktur



Rette sich, wer kann!

Abwechslung tut not

Philippe Ulrich, Chef und Gründer von Cryo (1982 entstand die Firma unter der Bezeichnung Ere Informatique), hat es sich zur Aufgabe gemacht, jedes Programm auf unterschiedliche Art und mit unterschiedlichen Techniken zu realisieren. Diese aufwendige Arbeitsweise hat sich bereits bezahlt gemacht, denn gerade weil die Produkte so unterschiedlich sind, hat Cryo es geschafft, sich international zu etablieren.

Die Spiele werden von solchen Giganten wie Virgin Interactive Entertainment oder Mindscape vertrieben und sind in den USA genauso erfolgreich wie in ganz Europa – ein seltenes Kunststück, zieht man die normalerweise stark voneinander abweichenden Stilvorlieben der einzelnen Länder in Betracht. Um so mehr zeigt sich, daß Cryos Rezept, immer etwas anderes und stets etwas Neues zu bieten, überall in der Welt schmeckt.

Aufräumen im Sumpf des russischen Geheimdienstes

Captain Blood (1989)
Ein exotisches und ungewöhnliches Weltraumerforschungsspiel, das sich in kein Genre einbinden läßt.

The Raven Project (1994)
Echtzeit-Arcade-Game, in dem sich 3D-Raumschiffe im Weltall abballern. Kein großer Erfolg.

Aliens „A Comic Book Adventure" (1996)
Basiert auf den Geschichten von Dark Horse Comics. Adventure mit leichtem Strategieeinschlag, in dessen gerenderten Hintergründen Helden im Comicstil agieren. Tolle Grafik, verwässertes Gameplay.

Dune (1992)
Edles Strategiespektakel, das wegen der außergewöhnlichen Grafiken auch oft als Adventure bezeichnet wurde.



Starke Atmosphäre und eindrucksvolle Bilder machten dieses Spiel zu einem Bestseller

Trockenes Gameplay und stimmige Optik konnten nur Hardcore-Abenteurer erfreuen

KGB (1992)
Mäßig erfolgreiches Adventure um den russischen Geheimdienst. Highlight: Digitaler Auftritt von Schauspieler Donald Sutherland als verstorbener Vater des Helden.

MegaRace (1994)
Virtuelle Rennsimulation, bei der zum ersten Mal ein echter Schauspieler im Bluescreen-Verfahren aufgenommen und eingebastelt wurde. Vom Gameplay her kein großer Hit, aber tolle Sprüche und viel Witz in den FMV-Sequenzen.



Futurische Rennstrecken und ein Locker-vom-Hocker-Moderator konnten diesen ersten Teil nicht über das Mittelmaß hinausheben

Das war ihr Leben ...

Dragon Lore (1994)
Recht gut gelungenes actionhaltiges Fantasy-Rollenspiel. Die Grafiken entstanden durch ausgiebigen Einsatz von 3D Studio, wurden dann aber mit eigenen Tools weiterbearbeitet, um den künstlichen Look zu mildern, der den Bildern dieses Programms damals noch allenthalben anhaftete.



Ein Grafikfest für Rollenspieler

Commander Blood (1995)
Phantastische und großartig animierte Fortsetzung des Kultspiels Captain Blood. Noch psychedelischer, noch abwegiger, noch schöner. Wegen hoher Ansprüche an die Phantasie der Spielergemeinde leider etwas untergegangen.



Knuffel-Aliens und beinharte Roboter – eine ungewöhnliche Mischung



Lost Eden: Eine Welt, auf der Dinosaurier und Menschen gemeinsam leben

Lost Eden (1995)
Adventure, das in prähistorischer Landschaft angesiedelt ist, in der Dinosaurier und Menschen Seite an Seite leben. Wartete mit wunderschönen Grafiken und Animationen, aber leider etwas dünnem Gameplay auf.

Man before Mankind (1995)
In Zusammenarbeit mit dem international angesehenen Anthropologen Yves Coppens entstandenes Edutainment-Programm. Beschreibt anschaulich und in 3D die Entwicklung der Menschheit.



Wissenschaftlich korrekt werden die Skelette der Frühmenschen dargestellt

Das Konzept hinter der Arbeit von Cryo ist ziemlich einzigartig. Jede Produktion beginnt damit, daß in den Büros der Firma, die sich in einem alten Fabrikgebäude am Rande von Paris befinden, zunächst einmal ein Spielkonzept entworfen wird. Die Idee wird zu einem fertigen Spieldesign entwickelt, das dann den großen Distributionsfirmen angeboten wird. Wer auch immer den Zuschlag erhält, darf sich zwar nach Fertigstellung des Spiels in dessen Glorie sonnen, muß es zuvor allerdings erst einmal finanzieren und hinterher vermarkten. Das hält das finanzielle Risiko für die Entwickler in einem überschaubaren Rahmen und ermöglicht es ihnen, sich voll auf die Arbeit zu konzentrieren.

Die Arbeitsweise hat sich allerdings in den letzten drei Jahren drastisch geändert. Wurden früher für jedes Projekt freie Grafik- und Programmierteams angeheuert (Programmierer, Grafiker, Animationsspezialisten, Musiker und Designer aus ganz Frankreich rissen und reißen sich noch immer darum, unter dem prestigeträchtigen Namen Cryo arbeiten zu dürfen), basteln nunmehr 150 fest angestellte Mitarbeiter an den diversen Projekten, die immer gleichzeitig in der Mache sind.

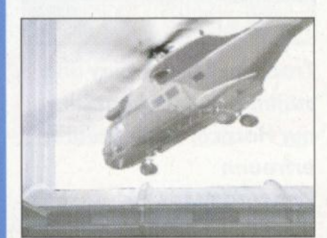
Darauf darf man sich freuen

Dead End
Ein turbulentes Drive&Shoot-Game im Automatenstil

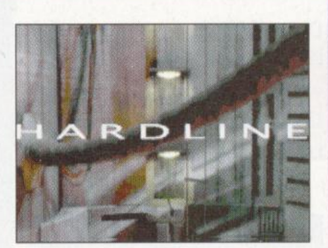
Aeon Flux
Ein Ausflug ins gleichnamige Cartoon-Universum, das von Peter Chung für MTV kreiert wurde.

Treasure Hunter
Als Chef einer kleinen Firma geht es auf Wrack- und Schatzsuche.

Hardline
Als interaktiver Movie-Held darf unter techno-religiös besessenen Terroristen aufgeräumt werden.



Kaum zu glauben, daß das ein Drahtgittermodell mit Texturen ist!

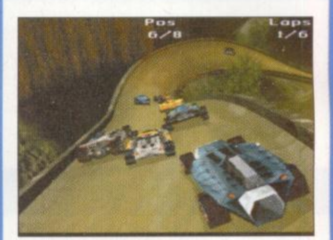


Auch harte Helden haben ihren verwundbaren Punkt



Wenn die bösen Buben kommen

MegaRace II
Heiße Rennaction in einer virtuellen Fernsehshow gegen sieben gut bewaffnete Mitbewerber.



Mit heißen Flitzern auf Abwegen

Frieden schaffen mit viel Waffen

Eins dieser Projekte, das – so hofft Cryo zumindest – bereits Ende Juni fertiggestellt sein soll, ist der Actionthriller **Hardline**. Das Spiel, das (fast) komplett auf echte Filmhintergründe setzt, in denen ebenso echte Schauspieler agieren, ist im Jahr 1998, in einer düsteren Zukunft angesiedelt. Eine Sekte, die eine Cybergottheit verehrt, will mit Terroristenmethoden die ganze Welt unterjochen, denn ihr Gott, das „Deck", belohnt nur die blutrünstigsten Krieger mit der Macht. Überall herrscht Chaos, Polizei und Militär gibt es nicht mehr, nur einzelne Söldner, die gegen Geld den verzweifelten Menschen helfen, vor der Sekte zu fliehen. Ted ist einer dieser Söldner und Held des Spiels.

Die Autoren und Produzenten des ziemlich rüden Spektakels liefern mit Hardline ihr erstes kommerzielles Werk ab. Nicolas Mathieu und Grégoire Glachant (beide Jahrgang 77) waren gerade mal 16 Jahre alt, als das 2-Millionen-Projekt vor drei Jahren seinen Anfang nahm. Ein ganzes Jahr ging mit der Erstellung des Scripts ins Land, das wie ein echtes Filmscript aufgebaut sein mußte, damit die Filmcrew später auch tatsächlich damit arbeiten konnte.

Die beiden Autoren hatten sich viel vorgenommen, denn keiner von ihnen hatte vor Beginn des Projekts vom Film eine praktische Ahnung. Wie sie selbst zugeben, lernten sie das meiste später während der Produktionsphase durch Anschauungsunterricht vor Ort. Auf der anderen Seite profitierten auch die Filmleute von dieser Produktion, da keiner von ihnen wiederum bisher mit Computerspielen zu tun gehabt hatte.

Nach Fertigstellung des Scripts folgte die zwei Monate dauernde „Preproduction"-Phase, in der die nötigen Drehorte, Techniker und Sets gesucht wurden. Die Dreharbeiten begannen dann im Februar 1994 und dauerten insgesamt sechs Wochen. Die 16 Mann starke Crew war zum Teil Tag und Nacht damit beschäftigt, die Kamerafahrten in den Live-Sets zu realisieren. Viel Zeit ging dabei mit der Ausleuchtung der Sets drauf, wobei vor allem die Nachtszenen extrem arbeitsintensiv waren. Oft wurde dann von 20 Uhr bis morgens um sechs gedreht. Das Ergebnis waren schließlich zwei Stunden Videoszenen, die aus insgesamt 1940 Minuten (=32,5 Stunden) an gefilmtem Material herausgefiltert wurden.

Effekthascherei

Wer nun glaubt, daß damit das Gröbste erledigt gewesen wäre, der irrt, und zwar gewaltig. Als nächstes stand die Nachbearbeitung auf dem Programm. Sie begann im Juli 1994 und dauerte satte sechs Monate. 300 Szenen wollten bearbeitet werden. Oft mußten zu diesem Zweck für ein und dieselbe Szene mehrere unterschiedliche Techniken ausprobiert werden, um die gewünschten Effekte zu realisieren.

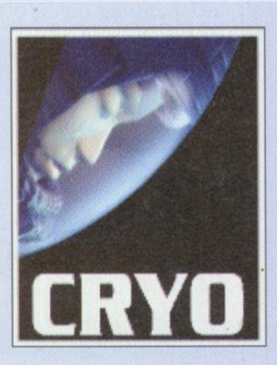
Zunächst wurden die 2D-Effekte der Explosionen ausgearbeitet, dann ging es an die Gestaltung der 3D-Objekte. (Angenehmer Nebeneffekt für Cryo: Aufgrund der neuen Kontakte meldeten sich verschiedene Filmfirmen, um für ihre eigenen Projekte eine Menge Spezialeffekte zu bestellen.) Der Herstellungsprozeß erwies sich als sehr zeitaufwendig, erinnert sich Nicolas Bonvalet, der für diese Arbeiten verantwortlich zeichnet, da im Durchschnitt zwei bis drei Wochen für zwei Sekunden Spezialeffekte nötig waren.

Auch für den Sound (22 kHz, 16 Bit Stereo) wurden sechs Monate als Nachbearbeitung benötigt, denn die Nachsynchronisation sollte wirklich perfekt werden. Außerdem mußte die Musik von David de Gruttola die jeweilige Atmosphäre und die vorherrschenden Emotionen widerspiegeln.

Puzzlearbeit

Mit Grausen denkt Emmanuel Chriqui an die folgende Programmierphase zurück. Alle Sprites (und das waren nicht gerade wenige) wurden per Hand in die einzelnen Szenen eingesetzt – jedes Sprite in jeden einzelnen Frame jeder einzelnen Szene –, denn bis auf einen Level, der im Inneren einer riesigen Fabrik spielt (es wäre einfach zu gefährlich gewesen, einen echten Hubschrauber durch die Hallen fliegen zu

lassen, daher wurden die Hintergründe hier gerendert), bestehen alle Levels aus echten Videobildern. Außerdem mußte berücksichtigt werden, daß der Fluß des Spiels auf keinen Fall durch Verzögerungen beim simultanen Laden der bis zu 80 Sprites, Musik, Soundeffekte und FMV-Hintergründe leiden durfte. Eine wahre Mammutarbeit also.



Cryo = Innovation

Berühmt wurde Cryo vor allem durch die exotischen Schauplätze und atmosphärischen Grafiken, die bereits die ersten Games der Firma in die Bestsellerlisten katapultierten, genau wie der frühe und innovative Einsatz zukunftsweisender Techniken.
Eines der besten Beispiele ist das Strategie-Epos **Dune** (1992, Virgin). Das dem Romanzyklus von Frank Herbert (deutscher Titel: Der Wüstenplanet) nachempfundene Spiel zeigte als erstes Programm animierte Gesichter im Comicstil, deren Mimik sich während des Sprechens tatsächlich verändert.
Mittels eines selbstentwickelten Softwarewerkzeugs schafften die Programmierer von Dune noch eine weitere grafische Sensation. Lange bevor das Thema „Voxel" in aller Munde war – die Technik, die für die dreidimensionale Darstellung von Landschaften Verwendung findet –, entwickelte Cryo eine Routine, mit der die ausgedehnten Wüstenlandschaften von Dune so mit Texturen überzogen wurden, daß bei den atemberaubenden Flugsequenzen der Eindruck eines sehr natürlichen, sich ständig verändernden Dünenterrains entstand.
Für **Commander Blood** (1995 Mindscape) hingegen wurden neben originellen Puppen mächtige Kompressionsroutinen entwickelt, die es ermöglichten, trotz gigantischer Datenmengen das komplette Programm auf einer einzigen CD unterzubringen.

HARDLINE


Ist schon gigantisch, wie der Truck durch die Wand donnert


Wenn Waffen nichts mehr ausrichten, darf gezaubert werden


Jetzt geht es dem Obermiesling mit Psi-Kräften ans Leder


Es kracht und knallt an allen Ecken

Gleichzeitig wurde ein neues Interface entwickelt, das dem metallischen Techno-Look des Films angepaßt sein mußte. Der Clou besteht darin, daß das Interface zu Beginn des Spiels schön glänzend und neu aussieht, daß es jedoch im Laufe der Zeit, wenn der Spieler etliche Treffer einstecken muß, mit abnehmendem Gesundheitszustand immer mehr an Glanz verliert und sogar zu rosten anfängt.

Für Probleme sorgte bei der Programmierung vor allem die Synchronisation von Ton und Bild. Da noch nie jemand mit derartigen Mengen an Material und derartig aufwendiger Herstellung experimentiert hatte, mußten wieder einmal viele Tools selbst geschrieben werden, um die Aufgabenstellung zu bewältigen. Die Bilddaten alleine umfaßten 190 GB.

Zum Glück hat man bei Cryo bereits viel Erfahrung mit Kompressionsroutinen, denn alles in allem würde das verwendete Material und der Code zur Zeit (zwei Monate vor der geplanten Fertigstellung) elf CDs benötigen, viel zu viel vom wirtschaftlichen Standpunkt aus. Durch extreme Kompression hat das Spiel jetzt auf drei CDs Platz – eine reife Leistung.

20 Pentiums standen die ganze Zeit über rund um die Uhr zur Verfügung, um die Daten zu komprimieren. Nachts und am Wochenende wurden die restlichen Maschinen der gesamten Firma (über 150) über das Netz dazugeschaltet, um die gewaltige Datenflut zu bewältigen. Das war auch nötig, denn die Kompression eines einzigen Bildes dauert auf einem P90 etwa 20 Minuten.

Das Spiel als solches wurde übrigens für einen 486er PC mit Doublespeed-Laufwerk entworfen. Die Grafik läuft jetzt bei den Videoszenen mit 12,5 Frames pro Sekunde, bei den Actionszenen mit 15 Frames pro Sekunde. Auch eine Option für SVGA ist vorgesehen, dafür allerdings wird dann doch ein Pentium empfohlen.

Jede Menge Code

Sechs Monate: Das scheint eine Art Zauberzahl bei Hardline zu sein, denn genau diese Zeitspanne dauerte auch die Entwicklung der Game-Engine. 300.000 Zeilen Code waren nötig, um die Adventureteile des insgesamt acht Levels umfassenden Spiels zu schreiben. Beachtet werden mußte dabei, daß sich der Spieler wie in einem echten

Adventure völlig frei im Raum bewegen und auch eine Menge Puzzles vorfinden sollte.

Eins muß an dieser Stelle allerdings angemerkt werden: Auch wenn etliche adventuretypische Rätsel gelöst werden müssen – der Schwerpunkt des Games liegt eindeutig auf der Actionseite à la *Terminator, Die Hard, Blade Runner, Total Recall* und Co.

Nach der Adventure-Engine ging es an die Fertigstellung der Action-Engine. 15 Waffen wurden in zwei Waffensysteme integriert, die über linken bzw. rechten Mausklick abgerufen werden können. 70 Gegner werden darauf warten, dem Helden den Garaus zu machen, was eine Sprite-Bank mit 4000 Animationsframes nötig machte. Sie alleine belegt in nicht komprimiertem Zustand bereits 15 MB.

Extra-Arbeit für Deutschland

Als die PC Spiel im April bei Cryo zu Besuch war, befand sich Hardline bereits mitten in der Testphase. So konnten schon weite Strecken des sehr schnellen Gameplay live begutachtet werden. Und was da auf dem Bildschirm abging, war mehr als beeindruckend. Viele Anklänge an Actionhits der Filmbranche waren nicht zu übersehen, und geballert wurde, daß die Heide wackelte.

Actionfans dürften an Hardline, so wie es jetzt aussieht, ihre helle Freude haben, allerdings müssen für die deutsche Version viele Effekte herausgenommen werden, die zu sehr an ein gewisses indiziertes Spiel mit vier Buchstaben erinnern. Ob das Gameplay das unbeschadet übersteht, wird sich zeigen. ❑

ah

Interaktive Märchenbücher



Software 2000 hat Nachwuchs bekommen: Jun!or Software. Unter diesem Label erscheinen klassische Märchen wie DIE SCHATZINSEL oder REISE ZUM MITTELPUNKT DER ERDE auf CD-ROM.

Wer blättert heute schon noch in einem echten Märchenbuch? PC-Besitzer mit Nachwuchs brauchen es zumindest nicht mehr zwingend zu tun. Dafür sorgt das neue Label von Software 2000: **Jun!or Soft**.

Bekannte Titel wie **Reise zum Mittelpunkt der Erde**, **Die Schatzinsel** und **Alice im Wunderland** sind bereits im Handel – **Peter Pan, Der Lebkuchenmann** und **Tom Sawyer** in Arbeit. „Wir planen eine ganze Reihe solcher Geschichten zu veröffentlichen", läßt das Eutiner Softwarehaus verlauten, und setzt dabei in erster Linie auf klassische Titel, die aus den Federn von Jules Vernes, Lewis Carroll oder Mark Twain stammen. Kleinen und großen Leseratten wird somit die Möglichkeit gegeben, statt Papier digitale Seiten zu wenden; auf Wunsch kann eine Sprachausgabe zugeschaltet werden

Synchron zur Sprache wird der Text gelb markiert, was den Kleinsten als Lesehilfe dienen soll. Illustriert sind die elektronischen Klassiker mit interaktiven Bildern. Allerdings ist man in diesem Bereich mit den Animationen äußerst sparsam umgegangen. Auch die mitgelieferten Zusatzinfos über die Autoren oder die Denk- und Geschicklichkeitsspiele, auf die interessierte Leser hin und wieder stoßen, machen noch keine wirklich runde Sache aus den Produkten.

Wer also das interaktive Spielabenteuer sucht, ist beispielsweise mit Sierras Gänseliesel besser bedient. Leseratten und Liebhabern der klassischen Geschichten und Märchen kann man die Jun!or-Software-Reihe aber durchaus empfehlen. ❑

sat

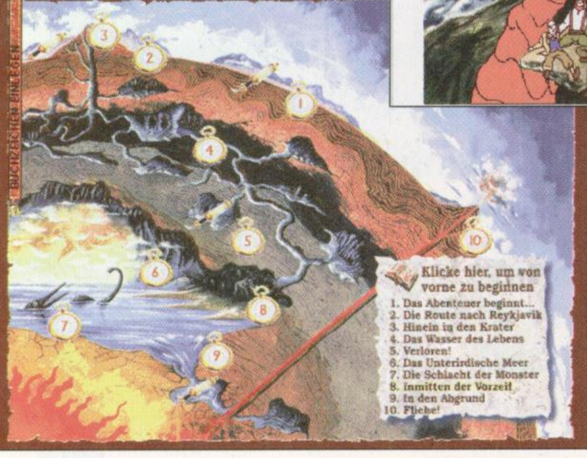
Per Klick kommt Bewegung ins Bild

Eine verrückte Tee-Einladung

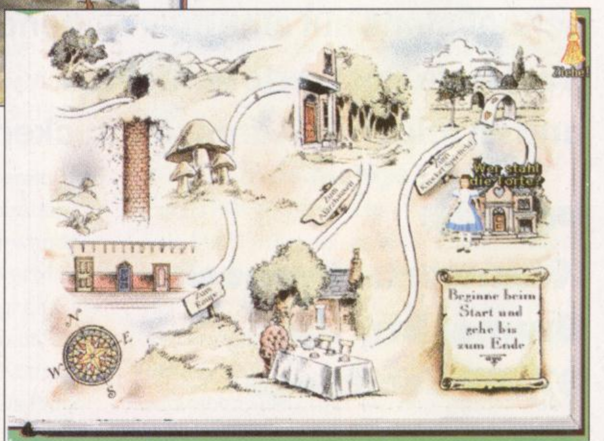
Vor dem Haus war unter einem Baum ein Tisch gedeckt. Der Märzhase und der Hutmacher tranken Tee. Zwischen ihnen saß eine Haselmaus und schlummerte.
Der Tisch war groß, aber alle drei kauerten in der gleichen Ecke.
"Alles besetzt", schrien sie, als sie Alice sahen.
"Da ist doch genug Platz", sagte Alice empört.
Sie setzte sich in einen großen Polstersessel am Ende des Tisches.
"Einen Schluck Wein?" fragte der Märzhase freundlich.
Alice schaute sich auf dem Tisch um, doch da stand nur Tee. "Ich sehe keinen Wein", sagte sie.
"Es gibt auch keinen", sagte der Märzhase.
"Welcher Tag ist heute?" fragte der Hutmacher und drehte sich zu Alice um. Er nahm seine Uhr aus der Westentasche, betrachtete sie kritisch, schüttelte sie und hielt sie an sein Ohr.
Alice überlegte kurz und sagte dann: "Der vierte."
"Zwei Tage geht sie nach", sagte der Hutmacher, "ich sagte dir ja, Butter ist nichts fürs Uhrwerk", fügte er hinzu und schaute den Märzhasen verärgert an.
"Es war beste Markenbutter", antworte der Märzhase ruhig.
"Dann waren eben Krümel dran. Du hättest sie nicht mit dem Brotmesser hineinstreichen dürfen", brummte der Hutmacher.

Der Vulkan ist interaktiv

Es war, als würden wir aus einer gewaltigen Kanone herausgeschossen. Das Floß flog durch die Luft und ich verlor das Bewußtsein.
Als ich wieder zu mir kam, lag ich dicht an einer Schlucht. Hans hielt mich am Gürtel fest.
Wir hatten nicht die leiseste Idee, wo wir waren. Sicher nicht in Island!
Unter uns sahen wir ein grünes Gelände, Olivenbäume, Feigenbäume und Weinstöcke mit purpurfarbenen Trauben!
Über uns war der Krater des Vulkans, aus dem jede Viertelstunde unter lautem Getöse eine hohe Flammensäule, vermischt mit Bimsstein, Lava und Asche, schoß.
"Wir müssen hier weg, so schnell als möglich", sagte mein Onkel.



Reise zum Mittelpunkt der Erde



Mit Alice auf Wundersuche

CD-Inhaltsverzeichnis 7/96

Cheat V2.4

Cheat V2.4 von Sven Bansemer ist eine Sammlung von Programmen, die beim Cheaten von Spielen sehr nützlich sind. Das Programm arbeitet nach dem bekannten Prinzip des Action-Replays.

Mad Wars

Eine interessante Variante des altbekannten Spiels „Städte verteidigen" kommt von Heienfeld Entertainment Jens Drittmeier. Mit einer Kanone gilt es, Herzen, Ostereier, Ruderboote oder Weihnachtsgeschenke gegen die Invasion von oben zu verteidigen.

Magics 1

Magics 1 ist eine Sammlung von drei Geschicklichkeitsspielen: Magic Ball, Magic Dia und Magic Cobra.

Memory

Ein Level eines Memory-Spiels für DOS wurde uns von Daniel Jelkmann zugeschickt. 15 Paare verschiedenfarbiger Spielkarten werden auf dem Spielfeld verteilt.

Mini-War

Ein strategisches Kriegsspiel hat uns Markus Hinrichs zugeschickt. In Mini-War müßt Ihr Euch gegen vier umliegende Länder behaupten.

Morbid

Unter den vielen Paddlewar Varianten fällt Morbid von Philipp Winterberg recht erfreulich auf, da es erstmals Ball und Schuß zu einem Gesamtproblem vereint hat.

Photon-Demo

Ein etwas ungewöhnliches Denk- und Strategiespiel ist Photon von Dirk Aehnlich. Bei einem Weltraumausflug wurde Euer Schiff in ein unbekanntes Paralleluniversum der Galaxie katapultiert.

StoneBreaker

StoneBreaker ist ein Klon des altbekannten Computerspiels BreakOut. Lomax Software Productions haben hundert herausfordernde Levels in dieses Spiel gepackt.

Storm

Storm von Nils Westerboer ist eine Schlachtfeldsimulation für zwei Mitspieler. Fünf Schlachtfelder stehen zur Verfügung, um die Truppen gegeneinander antreten zu lassen.

Thunder Run II

Lord Hopeman schickt Miles Tyson mit dem neuen TR2-Gleiter los, um die Rache der Außerirdischen zu stoppen. Neun Levels warten darauf, von Aliens befreit zu werden.

Werkstatt

Dirty Little Helper V2.1
Dr. Hardware Sysinfo 2.64
Game Wizard
Terminate 4.0
PV2.51
Winzip 6.0
Gamers Help

Patches

Topgun
Teamchef
CIV2 Scenes
CC-Editor
Siedler2-Update

Azrael's Tear

Auf der Jagd nach dem heiligen Gral seid Ihr bei Azrael's Tear von Mindscape. Der heilige Becher ist irgendwo in den unterirdischen Labyrinthen versteckt, die Ihr in feister 3D-Grafik durchqueren müßt.

Battleground Ardennes

Die Geschichte wird lebendig: Dank Battleground Ardennes von Empire Software kann man die letzten Kapitel des Zweiten Weltkriegs neu aufrollen. Dabei wurden die Karten für diese historische Schlacht von original Militärmaterial eingegeben.

Das Rätsel des Master Lu

Endlich ist das Rätsel um Meister Lu von Sanctuary Woods auch auf Deutsch erhältlich. In diesem Action-



abenteuer erwarten Euch sauber gezeichnete Animationen, jede Menge interessante Schauplätze und natürlich viele, viele Rätsel.

Der Planer 2: London

Daß es bei der neuen Version vom Planer nicht nur um einfache Transportgeschäfte geht, zeigt diese interaktive Stadtrundfahrt von Greenwood Entertainment.

Elisabeth I.

Einen Streifzug durch die Handelssimulation Elisabeth von Ascon könnt Ihr mit dieser interaktiven Slideshow machen. Bei dieser Strategiesimulation mit Handelselementen wurden authentisch recherchierte historische Hintergründe als wesentliche Bestandteile für die Spielhandlung verwendet.

Larry 7 Pop-Up

Larrys Pop-Up ist ein kleines Utility für den Desktop, das Sierra an alle Kunden verschenkt. Es soll ein wenig Abwechslung in den schnöden Arbeitsalltag am PC bringen, wie es ja auch die Larry-Adventures selber tun.

LBS Screensaver

Der LBS Screensaver vereint Unterhaltung mit Informationen. Mit der Maus oder den Funktionstasten könnt Ihr selbst



auf die junge Hausbewohnerin Einfluß nehmen und sie zum Beispiel in den Gymnastikraum oder in die Küche schicken.

Megarace 2

Lence Boyle ist wieder zurück. Von Mindscape erreichte uns die erste Version der Fortsetzung des Kultspiels Megarace. Bei Megarace 2 könnt Ihr wieder mit verschiedenen Fahrzeugen hervorragend gerenderte Rennstrecken auf fremden Planeten unsicher machen.

IMPRESSUM

Herausgeber
Christian Widuch

Chefredakteur
Stefan Martin Asef (sma, verantw.)

Chefin vom Dienst
Heike Wiegand (wi)

Redaktion
Sandra Alter (sat), Arndt Grass (ag), Marcus Höfer (cus), Manfred Kleimann (M.K.), Thomas Morgen (tom), Thomas Richter (tri)

CD-Redaktion
Arndt Grass (ag)

Schlußredaktion
Helga Koch

Lektorat
Andrea Vonrhein-Stiller

Autoren dieser Ausgabe
Frank Fischer, Antje Hink (ah), Ralf Nebelo (rn), Rainer Scheer, Wolfram Späth, Matthias Steinwachs, Heiner Stiller (hs), Patrick Stiller, Michael Suck (msu), Martin Wehnert, Nico Winkelhaus

Korrespondenz England
Derek dela Fuente (ddf)

Comics
Matthias Neumann

Titel
AH-64D Longbow © 1996, Electronic Arts

Layout
Dirk Anhof (verantw.)

DTP-Gestaltung
Regina Sieberheyn, Michaela Huss, Katja Braun

Elektronische Bildbearbeitung
Jörg Stockheim

CD-Gestaltung
Hajo Schulz (verantw.), Volker Vogeley, Roman Müller

Anzeigenleitung
Ulrich Lauterbach, Tel.: 0 56 51/97 96-25

Anzeigenverkauf & Mediaberatung
Andrea Heyn, Tel.: 0 56 51/97 96-12
Claudia Aussmann, Tel.: 0 56 51/97 96-15
Gerlinde Rachow, Tel.: 0 56 51/97 96-14

TRONIC-Verlag, Anzeigenbüro München
Münchner Str. 17, 85540 Haar
Tel.: 0 89/45 69 14-12
Fax: 0 89/45 69 14-10

Anzeigendisposition
Sabine Döring, Tel.: 0 56 51/97 96-16
Fax: 0 56 51/97 96-44

Repräsentant im Ausland
GB: German Media Service LTD, Claire Byron, 1 Lampton Place, GB-London W11 25 H, Phone: GB 071/2215462, Fax: GB 071/2290795

Reproduktion
REPRO-Gesellschaft für Druckformherstellung mbH, Kassel

Werbeagentur & Belichtungsservice Rechl, Wanfried-Aue

Druck und Gesamtherstellung
Druckerei Jungfer, Herzberg

CD-Produktion
Sono Press, Gütersloh

Vertrieb
VPM Pabel Moewig KG, 65047 Wiesbaden, Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz

Abonnement
Der Abonnementpreis beträgt im Inland 80 DM für 12 Ausgaben. Darin enthalten sind die gesetzliche Mehrwertsteuer und die Zustellgebühren. Der Abonnementpreis im Ausland beträgt 95 DM. Übersee auf Anfrage.

Abonnement-Verwaltung
Anja Frieß, Tel.: 0 56 51/97 96-19

Bankverbindung
Empfänger: TRONIC-Verlag GmbH & Co.KG
Institut: Postgiroamt Frankfurt/M.,
BLZ: 500 100 60, Kto.-Nr. 244 35 - 603
Sparkasse Werra-Meißner,
BLZ: 522 500 30, Kto.-Nr. 63 800
Wir bitten unsere ausländischen Kunden, nur mit Euroscheck zu zahlen.

Verlag und Redaktion
TRONIC-Verlag GmbH & Co.KG,
Redaktion, Bremer Str. 10a, D-37269 Eschwege,
Tel.: 0 56 51/97 96-58, Fax: 0 56 51/97 96-55
Verwaltung/Vertrieb, Bremer Str. 10a, D-37269 Eschwege,
Tel.: 0 56 51/97 96-0, Fax: 0 56 51/97 96-44
E-Mail: redaktion.pc-spiel@tronic.de
Internet: http://www.tronic.de
Gesch.-Ltg./Marketing: Hessenring 32, D-37269 Eschwege, Tel.: 0 56 51/9 29-0,
Fax: 0 56 51/9 29-144, Btx: 0 56 51 92 9-0001

Der Inhalt dieser Ausgabe wurde auf **umweltfreundlichem Papier** gedruckt, bei dessen Fertigung nur noch elementarchlorfrei gebleichter Zellstoff zum Einsatz kommt. Das Papier verfügt über einen wesentlich geringeren Dioxin-Gehalt und trägt zusätzlich zur Gewässerentlastung bei.

Manuskripte und Programme
Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art (auch Leserbriefen) gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Tronic-Verlagsgesellschaft herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung nicht übernommen werden. Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht unbedingt die Meinung der Redaktion wieder. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Programme jeder Art kann keine Haftung übernommen werden.

Renegade

In diesem strategischen Weltraumopus von Mindscape erwartet Euch neben beinharter Weltraumaction auch viel Strategie.

Return Fire (Win95)

In Return Fire von Time Warner Interactive müßt Ihr die Verteidigungslinien des Gegners durchbrechen und seine Fahne in Euren Besitz bringen.

RSE Author

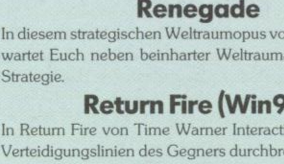
Passend zu unserem Bericht über Spieleprogrammierung findet Ihr hier auf der CD eine Demo des Programmiersystems RSE-Author von mediaplex Software. Mit diesem Autorensystem könnt Ihr Eure eigenen Multimedia-Programme und Spiele erstellen.

Speed Haste

Speed Haste von Electronic Arts fährt die etwas härtere Schiene im Bereich der Rennsimulationen. Zwei völlig verschiedene Fahrzeugmodelle stehen in der Simulation zur Auswahl.

Top Gun

In einer interaktiven Demo mit vielen Videos und Slideshows könnt Ihr Top Gun von Microsoft näher kennenlernen.



Torin's Passage

Torin's Passage entführt Euch auf eine surreale Welt, die Torin vor den Einflüssen der bösen Herrscher retten muß. Viele Aufgaben müssen mit guter Kombinationsgabe und ein wenig Geschick gelöst werden.

Trophy Bass

Mit dieser interaktiven Demo könnt Ihr Euch selbst als Fischer bei Sierras Trophy Bass versuchen. Nach einer kurzen Einleitung, die alle wichtigen Funktionen des Spiels erklärt, dürft Ihr selbst die Angelrute auswerfen und auf Fischfang gehen.

Track Attack

Durch einen bedauerlichen Fehler war die Demo von Track Attack auf der letzten PC-Spiel nicht startbar, daher präsentieren wir nochmals das äußerst ungewöhnliche Rennspiel aus dem Hause Microprose.

Shareware

Amanda's Yahtzee

Dieses Spiel, bei dem Ihr die Würfel rollen lassen müßt, wurde von Tony Clemens programmiert. Er hat sich dem bekannten Würfelspiel angenommen und dieses für Windows umgesetzt.

Break It

Break It von WSP-Software ist eine Breakout-Variante für den PC, die im Ein- oder Zweispielermodus gespielt werden kann.

Capture the Flag

Eines der besten Strategiespiele für zwei Mitspieler kommt von Carr Software. Die neuste Version von Capture the Flag unterstützt unter anderem Play-by-Mail, so daß auch Strategieschlachten mit weit entfernten Partnern möglich werden.

Collection of Art

Collection of Art ist eine umfangreiche Wirtschaftssimulation von Diamond Visions. Wem es gelingt, die umfangreichste Kunstsammlung aufzubauen, wird der Erbe des gesamten Vermögens.

Cybersphere

Es ist mal wieder Zeit für eine Break: Bei Cybersphere von Psychon Software gilt es, nach dem altbekannten Spielprinzip von Break-Out eine Wand abzubauen.

Lynq

Puzzlespaß vom Feinsten wird bei dem Sharewarespiel Lynq von Anarchy Entertainment geboten. In einer surreal gestalteten dreidimensionalen Umgebung mit gerenderten Hintergründen und dreidimensionalen Puzzleteilen müßt Ihr Eure Kombinationsgabe unter Beweis stellen.

Pulse Pure

Pulse von Albino Frog Software Inc. vereint dreidimensionale gerenderte Grafiken mit einem völlig neuartigen Spielprinzip. Die in das Spielfeld geschleuderten Discs müssen zu gleichfarbigen Gruppen zusammengefaßt werden.

Radiation (Win95)

Moraff Software hat sich dem guten alten Mine-Sweeper angenommen und es durch Animationen, Soundeffekte und Grafiken auf den neusten Stand der Programmiertechnik gebracht.

Rollem

Rollem ist ein Geschicklichkeitsspiel für ein bis zwei Spieler. 20 rote Murmeln müssen geschickt ins Spiel gebracht werden, um möglichst viele Punkte zu erreichen.

Sapiens (Win32s o. Win95)

Sapiens von Didier und Olivier Guillon ist ein Actionadventure, das Euch 100.000 Jahre in der Zeit zurückversetzt. Dabei lernt Ihr das Alltagsleben des Homo Sapiens Neanderthalensis näher kennen.

Speedy

Speedy von WSP-Software ist eine einfach gehaltene Autosimulation mit einer sehr nett gestylten Intro im Comicstil. Der Rennwagen muß geschickt an den Hindernissen vorbeigesteuert werden.

Squark

Bei Squark von Soleau Software müßt Ihr mit der Kugel die Felder auf dem Bildschirm einfärben. Dabei versuchen



grünfarbige Kugeln, Euch daran zu hindern und Eure Murmel zu vernichten.

Time Hunters Pinball

Neues Futter für alle Freunde des Spiels mit der Stahlkugel. Time Hunters Pinball von WSP-Software bietet sauber programmierte Flipperaction unter DOS.

GAME-Line

Archie

Viel Strategie und Logik ist bei Archie von Dirk Aehnlich gefragt. Durch geschicktes Klicken müßt Ihr möglichst viele Punkte einsammeln.

Blödtris

Bei Blödtris – The Last Mutation von Philipp Winterberg ist der Name Programm, laßt Euch einfach mal überraschen.

Rund ums

Fußball ist die schönste Nebensache der Welt. Und damit das so bleibt, haben wir angesichts der soeben angelaufenen Europameisterschaften einmal nachgeschaut, was den Softwareherstellern zum Thema eingefallen ist.

Zu früh gefreut: ranSoccer kann FIFA Soccer '96 nicht ganz das Wasser reichen

Sieger aller Klassen: FIFA Soccer '96 wird wohl auch noch nach der EM das beste Fußballspiel sein

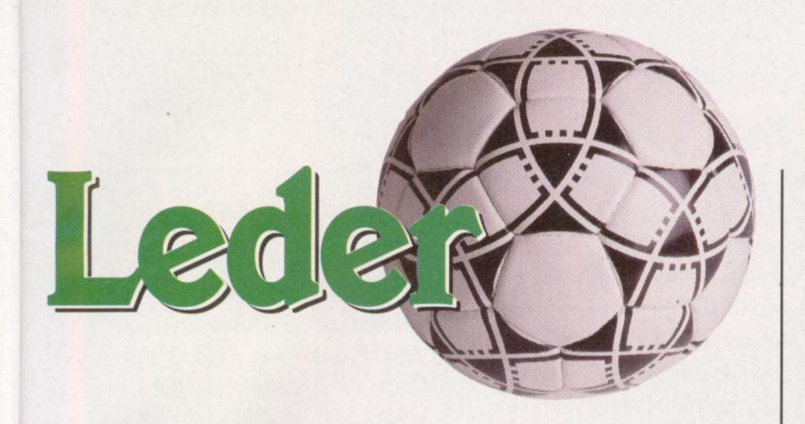
Fußball ist schon ein seltsames Spiel: Die einen halten es für ein wildes, kraftstrotzendes Gekicke, für die anderen ist es filigranes Rasenschach, bei dem Trainer und Spieler mit taktischem Geschick ihre Siege erringen. An beiden Positionen ist wohl etwas dran, und seit es Fußballspiele für den Computer gibt, wurde der Sport mal von der einen, mal von der anderen Seite angegangen.

So gibt es im wesentlichen zwei Sparten von Fußballspielen: Die einen setzen auf Action und simulieren nur stramme Männerwaden auf grünem Grund, die anderen machen den Spieler zum Trainer und Manager – Siege gibt es nur, wenn die Strategie auf und neben dem Rasen stimmt. Es ist wohl Geschmackssache, welche Spielart man bevorzugt. Für die einen ist es

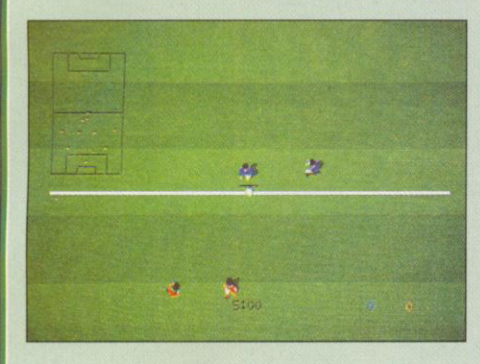
EURO '96 – in England geht es richtig „rund"

Alle vier Jahre machen Europas Elitekicker Überstunden. Sie raufen (und saufen?) sich zusammen, ziehen ihre jeweiligen National-Hemdchen und -Höschen an, logieren in noblen Häusern mit Pool, Privatspielfeld, begleitet vom eigenen Kochteam und schlafen kameradschaftlich zu zweit in einer Kammer. Kurzum: In diesem Jahr wird der europäische Fußballmeister im Mutterland dieses Sports gesucht. Die Endrundenspiele der EURO '96 „Henri Delaunay Cup" finden in acht verschiedenen Austragungsorten statt. Die deutsche Elf hat es nach Manchester verschlagen, wo sie in Gruppe C nach dem Tschechien-Spiel noch auf Rußland und Italien trifft. Wenn „Unsere" tatsächlich Gruppenerste werden, dann blieben sie zumindest für noch ein weiteres Match in der nordenglischen Metropole. Für alle, die jetzt noch „live" hin wollen, haben wir ein paar kleine Infos zur Lage in Manchester zusammengestellt.





Die Anfänge



Der Klassiker: Kick Off von Anco

Eigentlich sind Fußballsimulationen auf Computern fast so alt wie das Rechengerät selbst. Schon in der Goldgräberphase der populären 8-Bit-„Homecomputer" gab es reichlich Material für Fußballfans. Doch angesichts der mangelnden Prozessorleistung stürzten sich die Firmen zunächst auf den Sport, indem sie grafikarme Manager kreierten. Die konnten kaum mehr, als ein wenig mit Zahlen zu hantieren und die nackten Spielergebnisse zu präsentieren. Spaß hat's trotzdem gemacht: Der Football Manager von Addictive Software aus dem Jahr 1982 wurde zum Klassiker, zwei Fortsetzungen folgten, die letzte 1990 für PC, Atari ST und Amiga.

Seitdem hat sich auf dem Feld der Fußballmanager wenig getan, denn die Features sind schlicht die gleichen geblieben. Ob die Spiele nun Konditionstraining, einen Transfermarkt oder die taktische Aufstellung beherrschen – das gab es auch schon vor zehn Jahren. Hinzugekommen sind allerdings Actionelemente: Mal wird das Spielgeschehen nur angedeutet, mal wird es sogar kommentiert. Und die ganz modernen Programme bieten gleich einen komplett entwickelten Manager- und Actionpart in ihrem Ablauf.

Daran war vor einigen Jahren noch kaum zu denken. Eines der ersten ernstzunehmenden Action-Fußballspiele war wohl Ancos Kick Off von 1989. Aus der Vogelperspektive betrachtete man 22 kleine Pilzköpfe, die mit Stummelbeinen über eine einfarbige Fläche huschten. Und da es nicht viel zu animieren gab, war das Spiel äußerst schnell – sogar auf den PCs jener Zeit. Kick Off hat sogar bis zum heutigen Tage überlebt: Der dritte Teil der Pilzkopf-Saga ist Bestandteil von Willi Lemkes Fußball Manager.



Der Manager schlechthin: Football Manager – hier Teil 2 von 1988



ranTrainer 2: Bewegendes nur in der Menüauswahl

deutlich spannender, selbst in das Geschehen einzugreifen und die Tore zu schießen, für die anderen gibt es wohl kein befriedigenderes Gefühl, als eine Gurkenmannschaft aus den Niederungen der Regionalliga bis hin zur deutschen Meisterschaft zu führen. Wer beiden Neigungen nachgehen will, kann ja immer noch auf Zwitterspiele zurückgreifen, die Action- und Manager-Features miteinander verbinden.

Die Zwitterspiele

Viele Games mit beiden Aspekten gibt es nicht, denn in der Regel sind die Ressourcen beim Programmdesign nicht gleichmäßig verteilt. Mal ist die Actionseite besser ausgeprägt, mal sind es die Taktik- und Strategieoptionen.

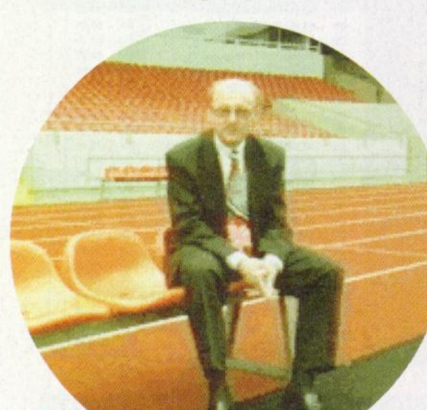
In den letzten zwei Jahren hat es wohl genau aus diesem Grund nur zwei Versuche gegeben, Fußball in allen seinen Facetten auf den Schirm zu bringen. Einer dieser Versuche ging gründlich daneben: **Willi Lemkes Fußballmanager** aus dem letzten Jahr wirbt zwar mit einem der wohl populärsten Manager der ersten Fußball-Bundesliga, doch hinter dem berühmten Namen steckt eine Mogelpackung. Die Managerfunktionen sind weit davon entfernt, den realen Abläufen Rechnung zu tragen, der Actionpart für das eigentliche Spiel ist nichts anderes als die Neuauflage von *Kick Off*, einem ehemaligen Klassiker der achtziger Jahre, der heute keineswegs mehr zeitgemäß wirkt (siehe auch Kasten).

Das darf nicht fehlen: das Spiel zur Sendung

Besser gelungen ist da schon **Sensible World of Soccer**. Auch hier ist der Actionkern des Spiels nicht ganz unbekannt: *Sensible Soccer* war lange Jahre auf dem PC das, was Kick Off für die 16-Bit-Rechner war. Erstaunlich ist allerdings, daß Hersteller Sensible Software drei Jahre verstreichen ließ, ohne den Actionteil des Programms für die modernen PCs anno 96 wesentlich zu erneuern – zu sehr erinnert das Gekicke an die Pilzköpfe von Kick Off.

Dennoch: Trotz grafischer Mängel ist der Actionpart recht unterhaltsam. Und unter den „Action-Managern" ist der Strategie-Taktik-Teil der wohl beste, der auf dem Markt verfügbar ist.

Einsam und verloren: Willi Lemke und sein Managerspiel



Cartoon-Fußball: Action Soccer bietet durchschnittliche Qualität, aber überdurchschnittliche Mannschaftsnamen



Profitricks

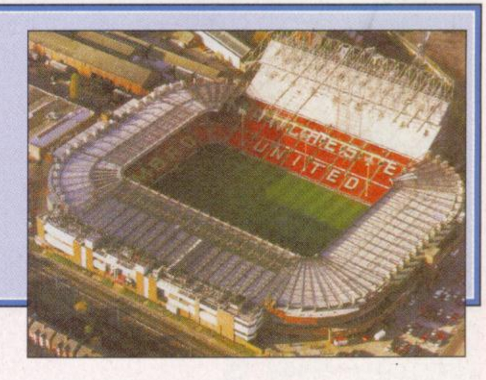
Pünktlich zu jeder Welt- oder Europameisterschaft präsentierten bisher eigentlich alle namhaften Softwarehäuser neue Fußballspiele. Doch die Begeisterung, auf populäre Sportereignisse zu setzen, um ein bestimmtes Spiel zu präsentieren, hat stark abgenommen. So waren es zur Weltmeisterschaft 1990 noch gut ein halbes Dutzend neue Fußballspiele, die um Marktanteile rangen, zur WM 94 gerade mal die Hälfte. Und die EM in diesem Jahr scheint erst recht kein besonderer Ansporn gewesen zu sein. Lediglich Gremlin hat Euro 96 angekündigt, das offizielle Spiel zur EM. Von Sensible Soccer soll es mal wieder ein Update geben, und U.S. Gold geht mit Olympic Soccer erst in Atlanta an den Start.

Fußballmanager: Strategie pur

Wer bei all den halbherzigen Kompromissen lieber gleich Strategie pur genießen möchte, sollte ohnehin zu einem reinrassigen Mana-

Manchester-Fußball – das Intro

Manchester, die Stadt der gerippten Baumwollhosen und des „Manchester-Kapitalismus" (Heiner Geißler). Vor hundertfünfzig Jahren beschrieb Friedrich Engels die Abfallhaufen in den Gassen der schändlichen Arbeiterviertel. Heute will dort der deutsche Fußball EM-Geschichte schreiben – in einer Messestadt mit viel Kultur und Musik: Das Hallé-Orchester ist ebenso berühmt wie Take That, Oasis, Simply Red, The Buzzcocks, The Smiths und M People, die ebenfalls dort zu Hause sind. Den Bedarf an Grundkultur decken Restaurants, Shops und Pubs. Nur die Top-Hotels sind für die EM-Wochen ausgebucht. Dennoch: Es gibt eine Reihe von Alternativen für deutsche Passivfußballer, die möglicherweise bis zum 26. Juni insgesamt fünf Matches im ehrwürdigen Old Trafford Stadium verfolgen möchten.



ger greifen. Das Angebot in diesem Genre ist groß und unübersichtlich, läßt sich aber durch einige Kriterien eingrenzen.

So dürften nur die anglophilen Zeitgenossen Gefallen an fremdsprachlichen Managerspielen wie den **Premier Manager 3** von 1994 finden. Denn mal ehrlich: Wer als Fußballfan in Deutschland wohnt, möchte auch seinen hiesigen Lieblingsverein steuern.

Doch das ist nicht immer möglich, selbst wenn sich der Manager mit den deutschen Ligen beschäftigt. Der Grund: Die Verwendung der Original-Mannschafts- und -Spielernamen sowie der -wappen ist kostenpflichtig – das schreckt ab. Viel wichtiger aber als die Vereinsfarben sind Anzahl und Abstimmung der Managerfeatures. Grundfunktionen wie ein Transfermarkt, ein variables Trainingsprogramm und eine realistische Abteilung für die Buchhaltung sind die Voraussetzungen für einen guten Manager. Darüber hinaus versuchen einige Programme, durch besondere Merkmale aus dem Rahmen zu fallen: So gibt es bei **Teamchef** eine Agentur für die Auswahl des richtigen Trainingscamps, und **Bundesliga Manager Hattrick** läßt sogar Toto-Tips zu, die die Vereinskasse auffüllen können.

Doch solche Gimmicks sollten nicht über die Frage hinwegtäuschen, ob das Programm die verarbeiteten Zahlenwerke auch richtig präsentieren kann. Ein gutes Managerprogramm hat eine straff gegliederte, einsichtige Menüführung und hält Tabellen zu allen Lebenslagen bereit – sei es nun zur Kopfballstärke der Spieler oder zum Zuschauerschnitt der letzten zehn Heimspiele.

Da gibt es durchaus Unterschiede: Die wohl übersichtlichste Bedienung hat zweifellos das ansonsten eher schwache **Hattrick**, die verwirrendste stammt vom überdurchschnittlichen *Teamchef*. Aber die intelligenteste Bedienerführung besitzt zweifellos *Bundesliga Manager Hattrick*. Hier sind die Menüs sogar editierbar.

Der letzte wichtige Punkt bei den Managersimulationen ist kurioserweise der Actionpart, also das Spielgeschehen selbst. Die nackte Bekanntgabe der Ergebnisse ist bei keinem der modernen Manager mehr zu finden. Bis auf das ältere **ranTrainer** bedienen sich alle Manager mittlerweile einer mehr oder minder ausgefuchsten 3D-Zusam-

Der Klebefaktor

Was macht ein gutes Fußballspiel aus? Bei den Managervarianten ist die Frage schnell geklärt: Realistisch muß es sein. Wenn authentisch trainiert wird und gute Spieler eingekauft werden, müssen auch Siege fallen.

Bei den Actionspielen ist die Antwort etwas komplizierter. Der Spielspaß steht im Vordergrund, nicht der Realismus. Deshalb greifen viele Spiele insbesondere bei der Ballführung auf einen mehr oder minder starken „Klebefaktor" zurück. Der legt fest, wann und ob der Ball vom Fuß springt. Außerdem müssen die Mitspieler intelligent genug sein, ihre Positionen auszufüllen – ein Alleingang durchs gegnerische Mittelfeld mit anschließendem Torschuß kann nur zustande kommen, wenn der Rechner die 21 anderen Spieler nur als Statisten aufstellt. Und damit auch ein technisch sauberes Spiel gelingt, darf die Steuerung für all die Heber, Pässe, Torschüsse und Flanken nicht zu kompliziert sein. Klarer Marktführer auf diesem Gebiet ist bislang FIFA Soccer '96. Das Spiel ist nicht nur unterhaltsam, sondern vermittelt viel Realitätsnähe durch eine tolle Stadionatmosphäre.

Hattrick: Der Manager mit der besten Bedienung im Test



Ungewöhnlich: die Bedienung von „Teamchef"

„Mancunian" – Unterkunft

Zunächst einmal sucht man sich eine Bleibe. Alle Top-Hotels im Zentrum sind ausgebucht. Es empfiehlt sich, kleinere auszusuchen, vorzugsweise in Pubs oder Bed-and-Breakfast-Unterkünften. Weil das Old Trafford Stadium im Süden liegt, bieten sich die „grünen" Vororte Didsbury, Stretford, Eccles, Urmston, Monton, Worsley und vor allem Salford an. Wer es vornehmer und etwas näher zu Stadion und Airport haben möchte: Der feine mancunische Vorort Altrincham hat was. Mit der Straßenbahn ist man schnell und preiswert am Ort des Elitegekickes (4,50 DM für Hin- und Rückfahrt). Die „Black-Cabs"-Fahrt (höchstens fünf Passagiere) zum Stadion oder Zentrum kostet etwa 10 DM, mit der Tram „Metrolink" 3 DM. Gut geführte Hotels bieten Zimmer für ca. 70 DM (Einzel) oder 115 DM (Doppel) pro Nacht. Jugendherbergen (Youth Hostels): ca. 25 DM. Bed-and-Breakfast: ca. 35 Mark. Guest Houses: etwa 40 bis 60 DM. Hotelinformationen: Tel.: 0044-161-2343157/8 (in englischer Sprache).



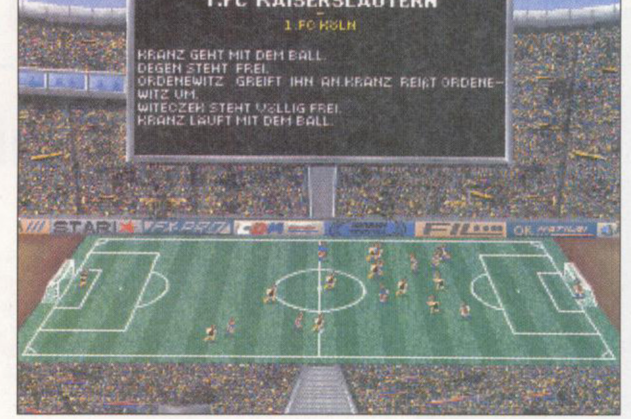
menfassung der Spiele. Zum Teil werden die Spiele sogar fachkundig kommentiert (**Championship Manager 2**), beim **ranTrainer 2** gibt es selbst Feldinterviews nach dem Spiel.

Edles Gekicke in SVGA

Da stellt sich natürlich die Frage, warum man nicht gleich zu einem Action-Fußballspiel greifen sollte. Wem die aufwendige Spielzusammenfassung wichtig ist, kann ja auf eine jener Simulationen zurückgreifen, die Action pur nebst einigen Managerfunktionen bieten. Bestes Beispiel: **FIFA Soccer '96**. Das edle SVGA-Gekicke kann wahlweise um einige Manager-Features erweitert werden.

Andere Actionspiele des Genres sind da deutlich simpler gestrickt. Sowohl **Action Soccer** als auch **Lothar Matthäus Super Soccer** bieten reichlich wenig außerhalb des Stadions. Immerhin gehört bei allen Spielen die isometrische 3D-Perspektive zum Standardrüstzeug. Will heißen: Das Spielgeschehen wird aus einer schrägen Draufsicht gezeigt.

Damit sind die Gemeinsamkeiten aber schon erschöpft. Jeder Hersteller hat eigene Methoden, um die Spielfiguren zu animieren und intelligent in Bewegung zu setzen. Wichtig ist vor allem die Variabilität bei der Ballabgabe und beim Torschuß. Wie präzise lassen sich die

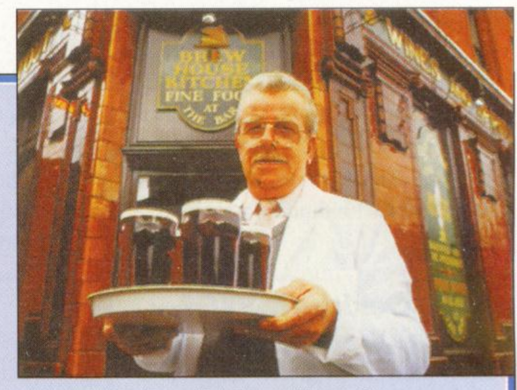
Seit zwei Jahren der Beste: Bundesliga Manager Hattrick

Die Hits

Wer vorrangig die Action auf dem grünen Rasen liebt, kann eigentlich nur zu einem Produkt greifen: FIFA Soccer '96. Das Spiel nutzt die Fähigkeiten fixer PCs bis zum Exzeß aus und macht einen Heidenspaß. Wer Action und Strategie im gleichen Maße liebt, sollte den Zwitter Sensible World of Soccer vorziehen. Auch bei den Managern gibt es einen klaren Favoriten: Bundesliga Manager Hattrick. Das Spiel ist so variabel und komplex, daß sogar schon Sekundärliteratur erschienen ist: Der **Bundesliga Manager Supporter** umfaßt einen 200 Seiten starken Strategie-Guide und eine Editor-CD, mit der man das gesamte Programm neu stricken kann.

„Madchester“ – Freizeitgestaltung

Einkaufen: Die besten Shops gibt's in der Innenstadt: King Street, Chinatown, Deansgate, Arnsdale. Schnäppchen kann man in diesen Vororten auf acht großen Straßenmärkten machen. **Sport aktiv**: Adventure Games, Laser Quest (58 Whitworth Street West) oder - Go-Karting Stockport Indoor Racing (Brighton Road, Stockport). **Nachtleben**: Manchesters Club-Szene ist schon legendär, nicht zuletzt durch die "Madchester"-Musik-Bewegung in den späten Achtzigern. Mainstream-Clubs: Hacienda (11-13 Whitworth Street West), The Ritz (Whitworth Street West), Discotheque Royale (Peter Street), Band on the Wall, Jazz and Blues (25 Swan Street). **Pop-Konzerte**: Eine Vielzahl von Live-Konzerten wird den Fan entzücken. Auf Plakate achten oder im „City Life“ (Manchesters Szene-Heft) nachschauen. Karten gibt's im Piccadilly Box Office, im Virgin Megastore (52-56 Market Street). **Ausstellungen**: Bis zum 14. Juli haben Star-Trek-Fans die Gelegenheit, im Museum of Science & Industry (Liverpool Road, Castlefield) die große „Star Trek Exhibition“ zu besuchen. Es gibt Interessantes zu sehen und Gadgets zu kaufen.



... na, dann Prost im Brew House!

Nach getaner Arbeit: Sensible World of Soccer vereinigt Manager- und Action-Features ziemlich gekonnt

Mitspieler anspielen? Und welche Möglichkeiten gibt es für Ecken, Freistöße, Elfmeter und Flanken? Klarer Fall: Je besser die Technik und je detaillierter die Inhalte, desto höher der Spielspaß.

Doch ein Joystick hat nicht unbegrenzt Feuerknöpfe. Nur *FIFA Soccer '96* unterstützt exklusiv einen Vierknopf-Stick, alle anderen Programme begnügen sich mit weniger Aktionstasten. Nicht immer zu ihrem Vorteil: *Lothar Matthäus Super Soccer* und *Action Soccer* bilden die Schlußlichter in Sachen technische Feinheiten. Und **ranSoccer**, das angetreten war, um *FIFA Soccer '96* den Rang abzulaufen, versagt auf der Torlinie wegen der schlechten Steuerung im Paßspiel. Dabei sind sich gerade die zwei letztgenannten Programme sehr ähnlich: Mehrere Kameraperspektiven zoomen auf komplexe Spielfiguren, außerdem gibt es Echtzeitkommentare von populären Sportreportern. Das Wortduell des öffentlich-rechtlichen Wolf-Dieter Poschmann (*FIFA Soccer '96*) gegen den privaten Jörg-„Bitte-melde-dich“-Wontorra (*ranSoccer*) hat Poschmann auch im wirklichen Leben für sich entschieden. Während „ran“ im bundesligalosen Sommerschlaf liegt, darf Poschmann bei der Europa-Meisterschaft zur Zeit ungestört die deutsche Nationalmannschaft anfeuern. ❑

msu/M.K.

Titel	Hersteller	Spielart	Max. Spielerzahl	Originalmannschaften	Anzahl Ligen & Wettbewerbe	Besonderheiten
Action Soccer	Ubi Soft	Action	2	nein	3	wählbare 2D- oder 3D-Perspektive
Bundesliga Manager Hattrick	Software 2000	Manager	4	ja	4	sehr variable Spielausschnitte in 3D-Ansicht, Toto-Tip, konfigurierbare Menüs
Championship Manager 2	Domark	Manager	1	nein	4	Eurosport-Kommentare, aber keine Spielausschnitte
FIFA Soccer '96	Electronic Arts	Action	4	ja	12	3500 verschiedene Spieler, Echtzeitkommentare von Wolf-Dieter Poschmann, SVGA-3D-Animation, Modem-Spiel
Hattrick	Ikarion	Manager	1	nein	3	sehr übersichtliche, gute Bedienung
Lothar Matthäus Super Soccer	Krisalis	Action	2	ja	3	Zeitlupen-Wiederholungen
ranSoccer	Gremlin	Action	5	nein	3	Echtzeit-Kommentare von Jörg Wontorra
ranTrainer 2	Greenwood	Manager	1	nein	5	moderierte Spielberichte von Johannes B. Kerner, 135 Feldinterviews
Sensible World of Soccer	Sensible Software	Manager/ Action	2	ja	6	über 24.000 verschiedene Spieler aus 1400 Vereinen und Nationalmannschaften
Teamchef	Microprose	Manager	1	nein	5	extravagante Windows-Benutzerführung
Willi Lemkes Fußballmanager	Anco	Manager/ Action	2	ja	1	Taktiken-Designer

Als die Bücher laufen

Es ist wirklich verblüffend, wie wenig Programm hinter modernen Rendering- und Sound-Orgien oder den berüchtigten Interaktiven Spielfilmen steckt. Mit einem Autorensystem und etwas kreativem Potential kann jeder so ein Adventure basteln.

THEMA



Total Distortion: ein richtiges Spiel, das mit dem Macromedia Director gestaltet wurde



Mit der Einführung des CD-ROM-Laufwerks als Standardzubehör (fast) jedes Home-PC haben sich Spieleprogrammierern völlig neue Wege eröffnet. Es ist nicht mehr unbedingt die Engine, die über die Qualität des Games entscheidet, sondern Grafik, Sound und Story sind viel stärker in den Vordergrund gerückt. In Verbindung mit einem visuellen Betriebssystem wie Windows kann jeder auch ohne fundierte Programmierkenntnisse Grafiken, Videos, MIDI und Sound verwalten.

Hinter Hit-Titeln wie *7th Guest*, *Myst* oder actiongeladenen Titeln wie *Novastorm* steckt oftmals eine Minimallogik, die mit wenigen Programmzeilen zu realisieren ist. Der Großteil der Produktionszeit wird für Aufbereitung und Erzeugung der Ressourcen benötigt, sprich für Grafik und Sound. Bestes Beispiel dafür ist der hochgelobte Actionknaller *Novastorm*.

Mit einem Raumschiff brettert man durch die Landschaft und ballert auf gewaltige Aliens und Raumschiffe. Das Game sorgte bei seinem Erscheinen für wahre Begeisterungsstürme, weil die Grafik unglaublich detailreich war und noch dazu mit enormer Geschwindigkeit lief. Hinter der anscheinend phantastischen Engine steckten jedoch lediglich geschickt vorbereitete Renderingfilmchen.

Der Trick war folgender: Bei der Erzeugung der Renderings wurden bestimmte Stellen wie Reaktoren von angreifenden Raumschiffen oder die Augen der gewaltigen Endgegner in einer bestimmten Farbe gehalten, die ansonsten nirgendwo in der restlichen Animation vorkam. Im Spiel lief dann die fertige Videosequenz ab, und die Programmierer mußten lediglich abfragen, welche Farbe unter dem Mauscursor-Fadenkreuz war, wenn der Spieler die Feuertaste betätigte.

War die ermittelte Farbe eine andere, als in den Filmsequenzen für empfindliche Teile der Gegner vorgesehen war, ging der Schuß daneben. War die Farbe identisch, galt der Schuß als Treffer, und der Score wurde hochgezählt. Bei einer bestimmten Score-Anzahl oder am Ende der Videosequenz wurde dann laut Drehbuch weiterverzweigt und die nächste Filmsequenz abgespielt. Endgegner waren sinnvollerweise rotierende Raumschiffe und Monster, die in einer Endlosschleife abgespielt wurden und eine bestimmte Trefferzahl brauchten, um als besiegt zu gelten. Der Programmieraufwand hinter dieser „Engine" erstreckt sich über ein paar magere Zeilen Code und

lernten

kann von jedem nachvollzogen werden, auch wenn er noch nie etwas von Programmierung gehört haben sollte.

Ähnlich geht es auch bei interaktiven Spielfilmen oder sogenannten Living Books zu. Hat man erst einmal einen Vorrat an Grafiken, legt man mit einem Autorensystem unsichtbare Schaltflächen auf die Grafik und löst bei Anklicken eine vorgefertigte Animation oder eine Verzweigung in eine andere Grafik aus.

Jeder, der über einen Fotoapparat, eine Videokamera, einen Scanner oder ein Grafikprogramm verfügt, hat in Windeseile Hunderte Megabytes derartiger Ressourcen erzeugt. Alles was man dann noch benötigt, ist ein Autorensystem, um das benötigte „Drehbuch" zur logischen Verknüpfung der Ressourcen zu auszuarbeiten.

Digitales Drehbuch

Autorensysteme sind das Grundwerkzeug für alle, die Multimedia-Anwendungen schreiben wollen. Die einfach zu handhabenden Tools ermöglichen es Nichtprogrammierern, kreative Ordnung in die verschiedenen Erscheinungsformen des digitalen Mediums zu bringen – genauer gesagt, um die verschiedenen Ressourcen sinnvoll zu vereinigen.

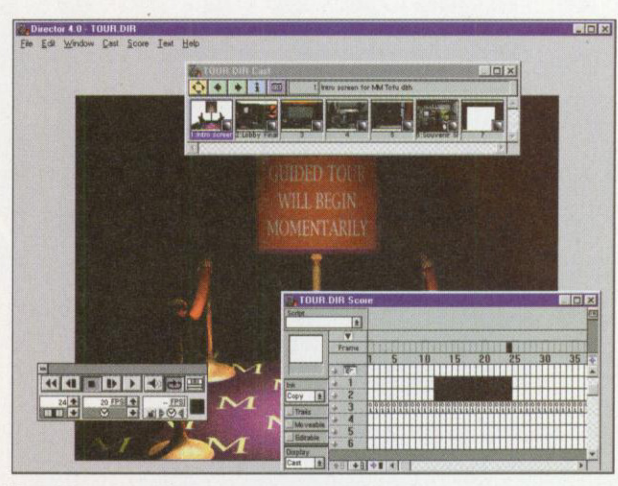
Der Begriff Multimedia wurde geprägt, als man unter diesem Stichwort noch die Kombination von Diaprojektor und Tonbandgerät zur Präsentation eines Themas verstand. In der digitalen Definition ersetzt halt das Autorensystem diese Apparate.

Mittlerweile gibt es Autorensysteme in riesiger Vielfalt, doch nicht jedes ist auch für Spieleprogrammierung geeignet. Die meisten Systeme integrieren zwar die gängigen Multimedia-Formate und können mit tollen Effekten aufwarten, lassen jedoch bei den Steuerungsmöglichkeiten nicht genügend Spielraum zu. Um wenigstens die grundsätzlichen Bedingungen für ein Spiel zu erfüllen, muß das Autorensystem Entscheidungsstrukturen in der Form „**Wenn** ein Ereignis eintritt, **dann** führe folgende Aktion aus" beherrschen. Je mehr verschiedene Ereignisse verknüpft werden können, desto geeigneter ist das Programm für Spieleentwickler.

Wie gesagt, die meisten Systeme gehen kaum über einen Slideshow-Generator hinaus. Wir haben uns jedoch einige Systeme angesehen, mit deren Hilfe man in Kombination mit etwas Phantasie Interaktion in die Bilder bringen kann.

RSE Author

Mit einem Preis von 98 DM ist der **RSE Author** ein preiswertes und leistungsfähiges Tool, mit dem sich Grafikadventures oder Living Books auch von unerfahrenen Anwendern erzeugen lassen. Mit dem Programm lassen sich, ähnlich wie mit einem DTP-System, Seiten (Szenen) entwerfen, auf denen die Multimedia-Elemente plaziert werden. Anwender stellen die Szenebeschreibung also auf visuellem Wege zusammen. Anschließend können transparente Schaltflächen über bestimmten Bildschirmbereichen plaziert und mittels Doppelklick mit Eigenschaften versehen werden. Der Clou ist dabei die Scripteigenschaft, mit der man bestimmte Ereignisse mit zahlreichen Aktionen verknüpfen kann. Beispiel: Um eine in die Grafik gemalte Tür „funktionsfähig" zu machen, legt man ein Schalterelement an die Türposition, setzt die Schaltereigenschaften auf „Unsichtbar" und ordnet dem Scriptereignis „Anwender klickt mit der Maus auf das unsichtbare Schaltelement" einen Szenenwechsel in den nächsten Raum zu.



Der Macromedia Director ist das wohl umfangreichste Autorensystem, kostet allerdings auch mehr, als die meisten für so etwas ausgeben würden

Zusätzlich läßt sich das ganze noch verfeinern, indem man im Script außerdem angibt, daß das Geräusch einer sich öffnenden Tür abgespielt oder gar ein Minivideo der aufgehenden Tür an der richtigen Position eingeblendet wird.

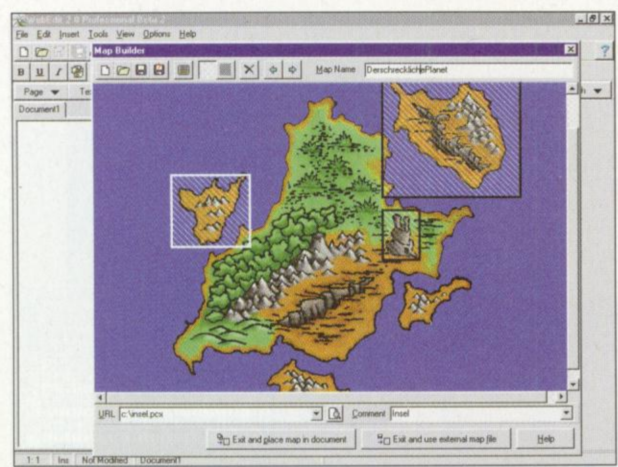
Damit man als Spieler auch weiß, daß sich die Tür öffnen läßt, ordnet man dem Ereignis „Mauscursor befindet sich über dem unsichtbaren Schaltelement" eine Änderung der Cursorform in ein Vergrößerungsglas zu. Programmierarbeiten im herkömmlichen Sinne sind für diese Sequenz nicht nötig. Alles läßt sich bis auf wenige Tastaturanschläge bequem mit der Maus realisieren.

Etwas komplizierter wird die Verwaltung eines Inventorys. Weil der RSE Author jedoch auch Windows-typische Elemente wie Listboxen unterstützt, läßt sich so etwas mit Tricks trotzdem ohne Mühe realisie-

Installieren und loslegen

Auf der Heft-CD befindet sich die aktuelle Demoversion vom **RSE Author**. Mit dem pfiffigen Tool läßt sich eine ganze Menge erreichen, ohne daß man dabei in die Tiefen der Systemprogrammierung abgleiten müßte. Alle, die ein Grafikprogramm, Renderingsystem, eine Videokamera, einen Fotoapparat besitzen, seien aufgerufen, Ressourcen zu erzeugen und das Tool auszuprobieren. Die Ergebnisse werden – sofern Ihr sie schnellstens an uns schickt – auf einer der nächsten Heft-CDs der staunenden Öffentlichkeit präsentiert.

Info: Mediaplex CD-ROM Software GmbH, Dieselstr. 5, 61476 Kronberg, 06137/93590



Der Sprache HTML, mit deren Hilfe vor allem Seiten fürs World Wide Web gestaltet werden, gehört die Zukunft. Jede Menge Zusätze erlauben schon jetzt die Entwicklung einfacher Spiele

ren. Wie schon das eingangs erwähnte Beispiel Novastorm zeigt, braucht es nur die richtigen Ideen, um auch ohne viel Programm phantastische Effekte zu erzielen.

Der RSE Author bringt neben diversen Tools zur Ressourcenbearbeitung gleich noch eine lizenzfreie Runtime für Windows und OS/2 mit, so daß die fertigen Anwendungen weitergegeben werden können. Tatsächlich bietet das Programm so viele herausragende Features, daß der Preis von knapp 100 DM geradezu als Sonderangebot erscheint. Wir jedenfalls werden dieses hochinteressante Tool auch in Zukunft nicht aus den Augen lassen.

Klappe ... – Action!

Der Sprung zur nächstbesseren Möglichkeit, um Multimedia-Spiele zu entwerfen, ist gewaltig. Der **Macromedia Director** kostet in der aktuellen Version 5.0 ca. 2500 DM, bietet dafür aber auch alles, was man von einem leistungsfähigen Autorensystem erwarten kann – und noch etwas mehr!

Tatsächlich verspricht eine der ersten Aussagen im Handbuch, daß es wahrscheinlich niemanden gibt, der den vollen Funktionsumfang des Pakets ermitteln kann. Der Director integriert so ziemlich jedes Dateiformat, läuft plattformübergreifend auf PCs, CD-i, Macintosh und sogar im Internet. Durch die Integration gleich mehrerer Programmiersprachen, durch externe Plug-Ins und Hochsprachenanbindung läßt sich das System im Bedarfsfall auch noch erweitern.

Das Autorensystem hat mit herkömmlichen Programmierumgebungen nur noch wenig gemein. Das ganze funktioniert vielmehr wie ein digitaler Drehort, in dem man als Anwender die Rolle eines virtuellen Stephen Spielberg übernimmt. Das „Filmstudio"-Konzept zieht sich wie ein roter Faden durch das ganze System, und auch die einzelnen Programmteile werden mit Hollywood-Fachausdrücken deklariert.

Während der Director Usern mit klassischer Programmierausbildung eine gehörige Portion Umdenken abverlangt, ist der Einstieg für Leute, die so was zum ersten Mal sehen, viel einfacher. Was in der klassischen Programmierersprache als Libraryverwaltung bezeichnet wird, nämlich das Zusammenfassen aller in der Anwendung auftauchenden Objekte, nennt sich beim Director Casting, und die Objekte selber heißen Actors. Und anstelle

RSE Author ist ein erstaunlich leistungsfähiges Autorensystem, mit dem sich ohne weiteres eine ganze Reihe von Spielideen in die Tat umsetzen lassen

eines Algorithmus verwaltet man als Programmierer einen Score.

Der Score ist die visuelle Darstellung aller im Programm (virtuellem Film) auftauchenden Frames (Einzelbilder) in einer Tabellenmatrix, die einer Lochkarte oder einem Mehrspurtonband nicht unähnlich ist. Jeder Actor, sei es nun Grafik, Sound, Animation, Text oder eine bestimmte Scriptroutine, entspricht einem Stream (horizontale Zeile des Scores), jedes Einzelbild einem Frame (vertikale Zeile des Scores). Streams und Frames können mit den Scriptsprachen angesprochen werden und ermöglichen so eine komfortable Handhabung sowohl globaler als auch lokaler Ereignisse.

Wie bereits gesagt, jemand mit Programmiererfahrung findet den Einstieg in das Konzept des Director schwerer als jemand, der bei Null anfängt. Obwohl der Preis auf den ersten Blick ziemlich hoch erscheint, ist der Director das ideale Werkzeug für alle, die sich professionell mit dem Thema Spieleprogrammierung auseinandersetzen wollen, ohne dazu vorher Informatik studieren zu müssen.

Kostenlos und trendy

Es gibt noch eine weitere Möglichkeit, um zukunftsorientiert Multimedia-Spiele zu entwerfen. Im Zuge der Internet-Revolution setzt sich nämlich die Hypertext Markup Language (HTML) zur Gestaltung von Seiten im World Wide Web immer mehr als universeller Multimedia-Dialekt durch.

Moderne Homepage-Editoren bieten bereits alles, was benötigt wird, um einfache Adventures selber zu gestalten. Bedingte Seitenwechsel, klickbare Bildbereiche, Video und Sound sind für die meisten Browser kein Problem, und wenn man von Festplatte oder CD „surft", läuft das ganze auch ziemlich zügig. Allerdings sind HTML-Scripts nicht jedermanns Sache, und Dinge wie eine Score- oder Inventory-Verwaltung erfordern zusätzlich die Programmierung diverser Browser-Scriptdialekte oder sogar Java-Apps, was die ganze Sache nicht gerade vereinfacht.

Trotzdem öffnet gerade die Verwendung von HTML den Weg in die Zukunft. Das Internet ist schwer gefragt, und jeder schreit nach interaktiven Anwendungen. Wer Spieleprogrammierung nicht nur als Freizeitspaß betreiben, sondern irgendwann damit Geld verdienen möchte, sollte ein Auge auf die Möglichkeiten von HTML haben. Der Markt ist noch jung und bietet alle Chancen, mit guten Ideen einen Volltreffer zu landen.

In der nächsten Ausgabe werden wir uns mit den nächsten Verwandten der Autorensysteme, den visuellen Programmiersprachen, beschäftigen. ❑

tom

PC Spiel Extra

ENTERTAINER

Kino, Video, Multimedia

7/96

NEWS:
Trekkie-Futter: Klingonisch lernen in zwei Monaten

VIRTUOSITY VERSUS HACKERS:
Das Internet erobert die Kinos

REPORT:
Kino im Web: Welche Sites lohnen

MULTIMEDIA:
Der erste UFO-Report auf CD-ROM

SHARON STONE in der Todeszelle

Last Dance

IMPRESSUM

Herausgeber Christian Widuch
Chefredakteur Stefan Martin Asef (sma, verantw.)
Redaktion TRONIC-Verlag, Michael Suck
Titel LAST DANCE © Touchstone Pictures, 1996
Layout Dirk Anhof (verantw.)
Anzeigenleitung Ulrich Lauterbach, Tel.: 0 56 51/97 96-25
Anzeigenverkauf & Mediaberatung Andrea Heyn, Tel.: 0 56 51/97 96-12
Claudia Aussmann, Tel.: 0 56 51/97 96-15
Gerlinde Rachow, Tel.: 0 56 51/97 96-14

TRONIC-Verlag, Anzeigenbüro München
Münchner Str. 17, 85540 Haar
Tel.: 0 89/45 69 14-12
Fax: 0 89/45 69 14-10

Anzeigendisposition Sabine Döring, Tel.: 0 56 51/97 96-16
Fax: 0 56 51/97 96-44

Repräsentant im Ausland GB: German Media Service LTD, Claire Byron,
1 Lampton Place, GB-London W11 25 H,
Phone: GB 071/2215462,
Fax: GB 071/2290795

Reproduktion REPRO-Gesellschaft für Druckformherstellung mbH, Kassel
Werbeagentur & Belichtungsservice Rechl, Wanfried-Aue

Druck und Gesamtherstellung Druckerei Jungfer, Herzberg

EDITORIAL

Außerirdisches ...

in rauhen Mengen hält der ENTERTAINER im Juni bereit. Ist's nur ein Sommertrend, oder gibt es jetzt eine neue spirituelle Welle? Auffällig ist das schon, daß mit der CD-ROM „Unerklärliche Phänomene", dem PSI-Streifen „Powder" und dem Alien-Invasion-Szenario von „Independence Day" gleich mehrere Medien auf dem Übersinnlichen herumreiten. Es ist wohl gerade sehr schick, in Zeiten des technischen Hype vom Boden der Tatsachen in das Reich des Unerklärlichen zu entfliehen. Obwohl: Neu ist das ganze nicht – schließlich hat schon „Krieg der Sterne" Märchen von fremden Planeten erzählt. Und das ist bald auch schon 20 Jahre her.

Neben dem Alientrip ist Hollywood übrigens noch ganz gewaltig im Cyberspace unterwegs. Die Internet-Filme Nummer vier und fünf trudeln in diesem Monat im Doppelpack in die Kinos und Videotheken, und der ENTERTAINER widmet sich der Frage, ob Filme dieser Art eigentlich immer mittelmäßig sein müssen. Wie die Internet-Gemeinde selbst über solche Kinowerke denkt, könnt Ihr nachprüfen, denn anläßlich der Cyber- und Outer-Space-Filmflut war ein Generalcheck von Kino-Sites im Internet einfach mal fällig. Unbedingt lesen: Unser Sonder-Info über Hackers, den Film über das Internet, der eine wahre Posse in demselben produzierte.

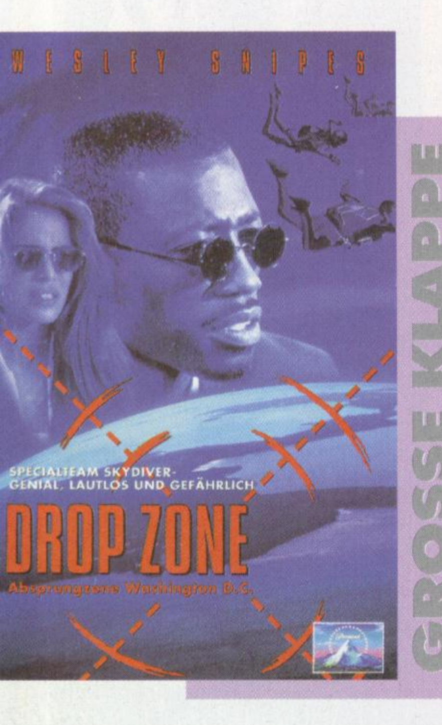
Aber es gibt auch ein ernstes Thema in dieser Ausgabe des ENTERTAINER: Sharon Stone hat endlich ihr Blondchen-Image abgelegt und spielt zum „letzten Tanz" einer Todeskandidatin auf. Keine leichte Kost, zugegeben, aber bevor wir uns zu sehr mit Außerirdischen beschäftigen, die eher eine nebensächliche Bedrohung darstellen, sollten wir das wirkliche Leben nicht ganz aus den Augen verlieren.

In diesem Sinne,

INHALT

ENTERTAINER

NEWS



GROSSE KLAPPE

Kein Schauspieler ist wandlungsfähiger als **Wesley Snipes**. Ganz im Ernst: Mal sind die Haare blond, mal wieder schwarz, mal gar nicht vorhanden. Und die coolen Sonnenbrillen, die er immer trägt, reichen von Cop-Style bis Hochschullehrer. In **Drop Zone** braucht er die Brille, damit ihm der Wind nicht in die Augen bläst. Der Film spielt nämlich in luftigen Höhen, in denen ein Computer-Genie aus einem Flugzeug entführt wird. Wesley muß natürlich als Fallschirmspringer in der Terrortruppe undercover ermitteln. Den Plot gab's übrigens schon einmal: **Tödliche Geschwindigkeit** hieß das Ding, aber Drop Zone ist ein bisserl spannender.

APOKALYPSE NOW

Nicht mehr und nicht weniger als den Untergang der Menschheit zelebriert **Roland Emmerich** mit **Jeff Goldblum** in seinem neuesten Film **Independence Day**. Der deutsche Regisseur, der seit **Stargate** endgültig der Science-fiction-Überflieger von Hollywood ist, konnte sich mit einem Riesenbudget so richtig austoben und ließ sogar das Weiße Haus in die Luft fliegen. Der Grund: Außerirdische erobern die Erde. Der Film startet in den USA pünktlich einen Tag vor dem 4. Juli, dem Unabhängigkeitstag. In Deutschland wird's wohl noch Herbst werden. Schon jetzt sollte man sich aber die super aufgemachte Internet-Site des Films anschauen (*http://www.id4.com*). Die bietet nicht nur Clips und Bilder, sondern macht auch eine Umfrage zum Thema „Außerirdische". Das bisherige Ergebnis: Über 50 % der Teilnehmer geben an, von Aliens gezeugt worden zu sein.



ZUNGEBRECHER

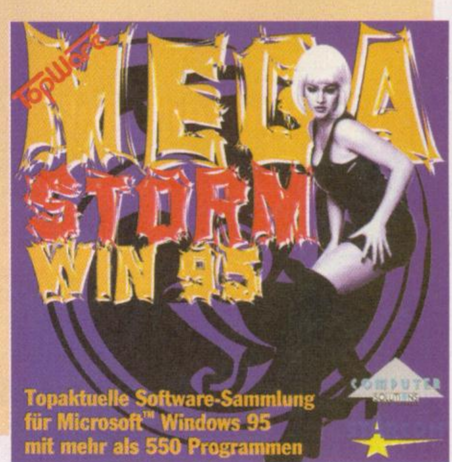
Trekkies werden mit der Zunge schnalzen: Die Firma **Simon & Schuster Interactive**, bekannt für diverse CD-ROMs rund um die heißgeliebte Enterprise, hat einen neuen Titel parat. **Star Trek: Klingon Immersion Studies** beschäftigt sich mit dem nettesten Volk, das uns die Serie bislang schenkte. Ziel des Spiels, das eigentlich gar keins ist, ist das Erlernen der klingonischen Sprache. Und damit die Zungenbrecher auch voller Motivation angegangen werden, hat man die Sprachschulung in ein Adventure verpackt. Dort muß sich der Spieler als vollwertiger Klingone in Kultur und Kriegsführung qualifizieren und, so der Vertrieb von **CIC**, „ein Video-Abenteuer bestehen". Wie das aussehen soll, wird die Testfassung zeigen. Erstaunlich nur: Der Hersteller will im August die deutsche Version auf den Markt bringen. Wer soll das übersetzen?



PLATIN-BLONDINE

Ein reißerisches Cover mit einer dünn geschürzten Platin-Blondine muß für eine Sharewaresammlung herhalten: Die CD-ROM **Mega Storm Win 95** möchte aber nicht die Männerherzen im Sturm erobern, sondern die der Windows-95-Benutzer, die nur noch verächtlich auf die 16-Bit-(L)user blicken. So gibt es als Highlights die 32-Bit-Versionen von Paint-Shop-Pro, den Raytracer CAD/DRAW 4.01, diverse Antiviren-Scanner und 547 andere Programme für Microsofts Lieblingskind. Bei dem Verkaufspreis von 40 Märkern könnt Ihr Euch allerdings fragen, ob Ihr das meiste nicht schon auf Dutzenden von Heft-CDs gefunden habt. Doch als Sampler ist der Silberling schon edel.

Info: Starcom, Preis: 40 DM



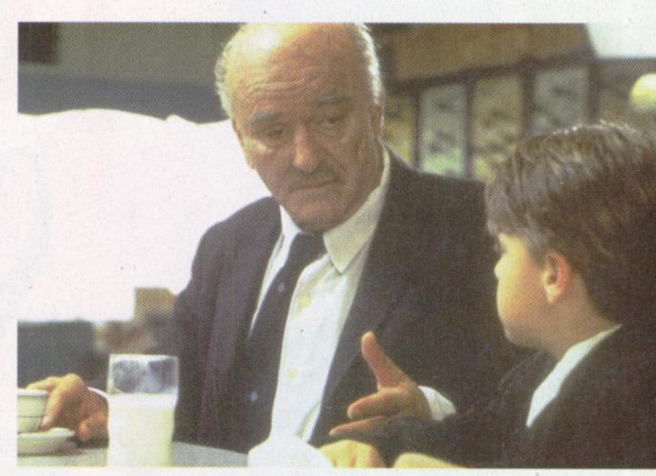
DIE DOOFEN

Eigentlich wäre dieser Videofilm keiner größeren Erwähnung wert, würde nicht die Besetzung so zauberhaft zusammenpassen: Da spielt **Jim Carrey** einen ausgeflippten Familienvater, Wingman **Tom Wilson** den besten Freund und die in **Star Trek: The Next Generation** so früh verblichene Sicherheitschefin **Denise Crosby** eine nervige Blondine. Und da der Titel **Eine Nervensäge** nur pures Chaos vermuten läßt, wird wohl der wirre Plot um den ganz normalen Alltagswahnsinn nur den Aufhänger für die Gags liefern. Selbst der Verleiher **Arcade** findet das ganze nur noch „doof, doofer, am doofsten".



ALTER FUCHS

Früher hat er den verlotterten Inspektor **Colombo** mit einer Inbrunst gespielt, daß man jedesmal, wenn er sich in seinem Trenchcoat umdrehte, unwillkürlich erwartete, daß er ein „Ich hätte da noch eine Frage" hinterher schmetterte. Die Rede ist von **Peter Falk**, der mittlerweile so alt geworden ist, daß er schon einen Opa spielen muß. In **Familien-Bande** übernimmt er die Erziehung seines Enkels Michael und wandelt sich vom grantigen Großvater zum großzügigen Greis. Gruselig gefühlsduselige Geschichte.



IN RUHE GELASSEN





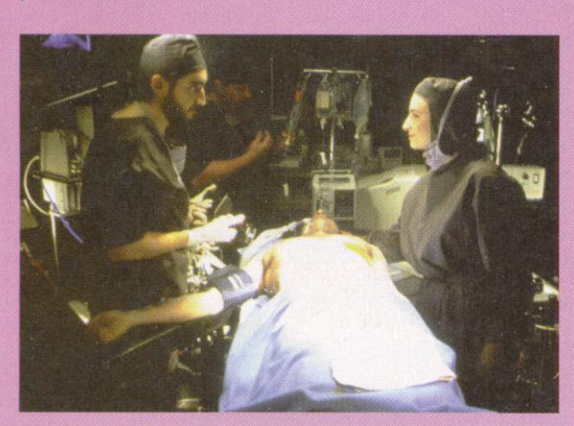
Wer immer nur Ballerspiele in den Schlund seines CD-ROM-Laufwerks legt, wird unweigerlich nach spätestens 15 Jahren ein nervöses Augenzucken, verkrampfte Hände und einen verkümmerten Wortschatz haben – oftmals falsch diagnostiziert als BSE. Damit das nicht passiert, kümmert sich **Starcom** mit der relaxenden CD **erlebnis entspannung** um den Ausgleich nach dem harten Zocken. Anleitungen zur Meditation und Entspannung gehören ebenso zum Programmumfang wie eine Streßanalyse. Der Autor dieser News lag übrigens schon voll im roten Bereich.

Info: Starcom, Preis: ca. 80 DM

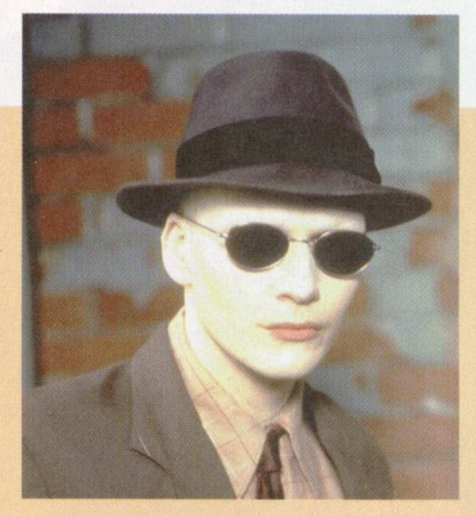
AUFGEWECKT

Das Böse lauert immer und überall: Das muß der brave Familienvater **Jeff Goldblum** erfahren. Nicht genug damit, daß seine Tochter bei einem Unfall ums Leben kam, er selbst muß das gleiche Schicksal erleiden. Doch ein Wunderdoktor holt ihn nach einer Stunde Seelenruhe (!) ins Leben zurück.

Damit beginnt aber erst **Das Versteckspiel**. Denn Jeff wird von Visionen gequält, die nicht seine sind, sondern die eines Mörders, der ebenfalls ins Leben zurückkehrte. Jeff muß nun gegen das Böse selbst kämpfen. Netter Plot, nette Besetzung: In einer Nebenrolle ist das **Aerosmith**-Super-Babe **Alicia Silverstone** zu sehen.



ÜBERFLIEGER



Er sieht aus wie Michael Jackson nach seiner nächsten Operation: **Powder** wird der bläßliche junge Mann genannt, der eines Tages mit schneeweißer Haut im Keller eines leerstehenden Hauses gefunden wird. Powder ist aber kein dummer Kaspar Hauser, sondern ein übersinnlicher Überflieger: Er kann Gedanken lesen, Blitze anziehen und die Gefühle von Tieren empfangen. Sein Physiklehrer **Jeff Goldblum** (der Mann ist wirklich schwer beschäftigt) und eine Psychologin sind echt beeindruckt, doch die Dorfbewohner machen Powder die Hölle heiß. Nettes Drama zwischen Märchen und Sozialstudie.

Tanz in den Tod

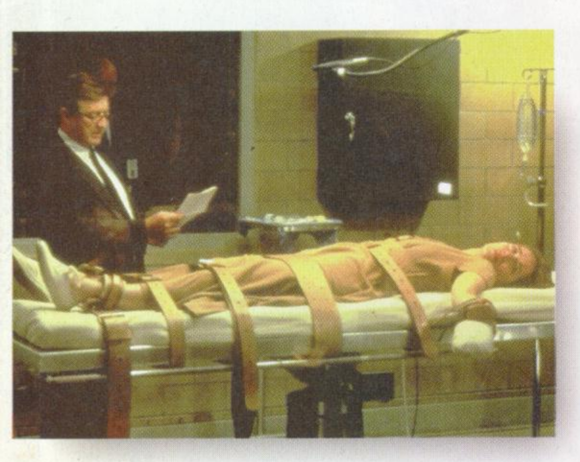
Kaum zu glauben: Die Stone als verwahrloster Gefängnishäftling

Sharon Stone geht aufs „Schafott": Als Kandidatin in der Todeszelle kämpft sie um ihr Leben.

KURZINFO

Titel:	Last Dance
Genre:	Melodram
Länge:	ca. 110 Min.
Hersteller & Jahr:	Touchstone Pictures, 1996
Label:	Buena Vista International
Kinostart:	27.06.

Sharon Stone kannte man bislang nur als blonde Versuchung, die durch galantes Beineübereinanderschlagen Michael Douglas zum Schwitzen brachte und auch ansonsten Millionengagen dank ihres Sex-Appeals einstreichen konnte.
Das ist wohl jetzt vorbei. Schon mit *Casino* konnte sie eine Oscar-Nominierung einheimsen, und mit ihrem neusten Werk soll die Statue nun wohl endgültig in ihren Schrank wandern.

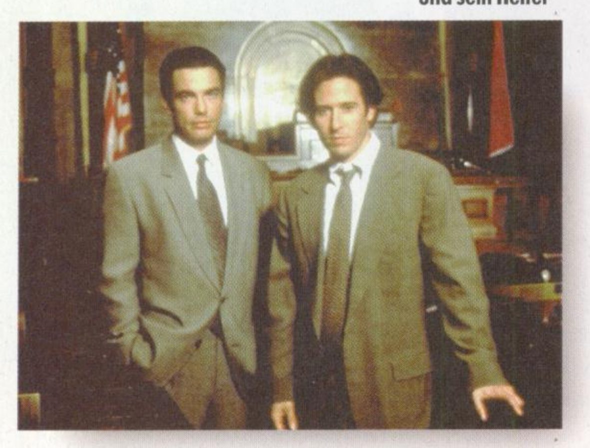


Das Ende? Die Giftspritze ist bereits angesetzt worden

Mut zur Häßlichkeit

Denn **Last Dance** zeigt die Mimin mal in einer ganz anderen Rolle. Nicht frivol-frech oder dummdreist-blond gibt sich die Schöne, ganz im Gegenteil: Mit schmierigen Haaren und eingefallenen Wangen spielt sie zum „letzten Tanz" auf. Der Titel ist ein makabres Wortspiel, sitzt Stones Alter ego Cindy Liggets doch in der Todeszelle des Gefängnisses. Jeder Tag könnte ihr letzter sein, und das nun schon seit neun Jahren.
Cindy ist deshalb Todeskandidatin, weil sie beschuldigt wird, als Teenager auf brutalste Weise zwei Menschen umgebracht zu haben. Ihre Schuld, aber auch ihre Unschuld konnte nie ganz beweisen werden.
Das gibt dem ehrgeizigen Anwalt Rick Taft (Rob Morrow) Hoffnung. Rick kommt aus gutem, reichen Hause und sieht diesen Fall anfangs nur als sportliche Herausforderung, die seiner Karriere guttun könnte. So hängt er sich hinter die Akten und versucht Hinweise zu finden, die Cindys Unschuld beweisen. Doch je länger er sich mit dem Fall befaßt, desto stärker werden seine Zweifel, daß Cindy nicht die Täterin war. Cindy selbst scheint überhaupt kein Interesse mehr daran zu haben, sich aufzubäumen. Neun Jahre in der Todeszelle haben sie so zermürbt, daß sie einfach nicht mehr die Kraft hat, noch einmal den Kampf aufzunehmen.
Doch selbst diese Widernisse können nicht verhindern, daß sich Rick nach den endlosen Gesprächen schließlich in das Mädchen verliebt. Zum Turteln haben die beiden aber keine Zeit: Für Cindy gibt es keinen Aufschub mehr, die Todesstrafe soll vollstreckt werden.

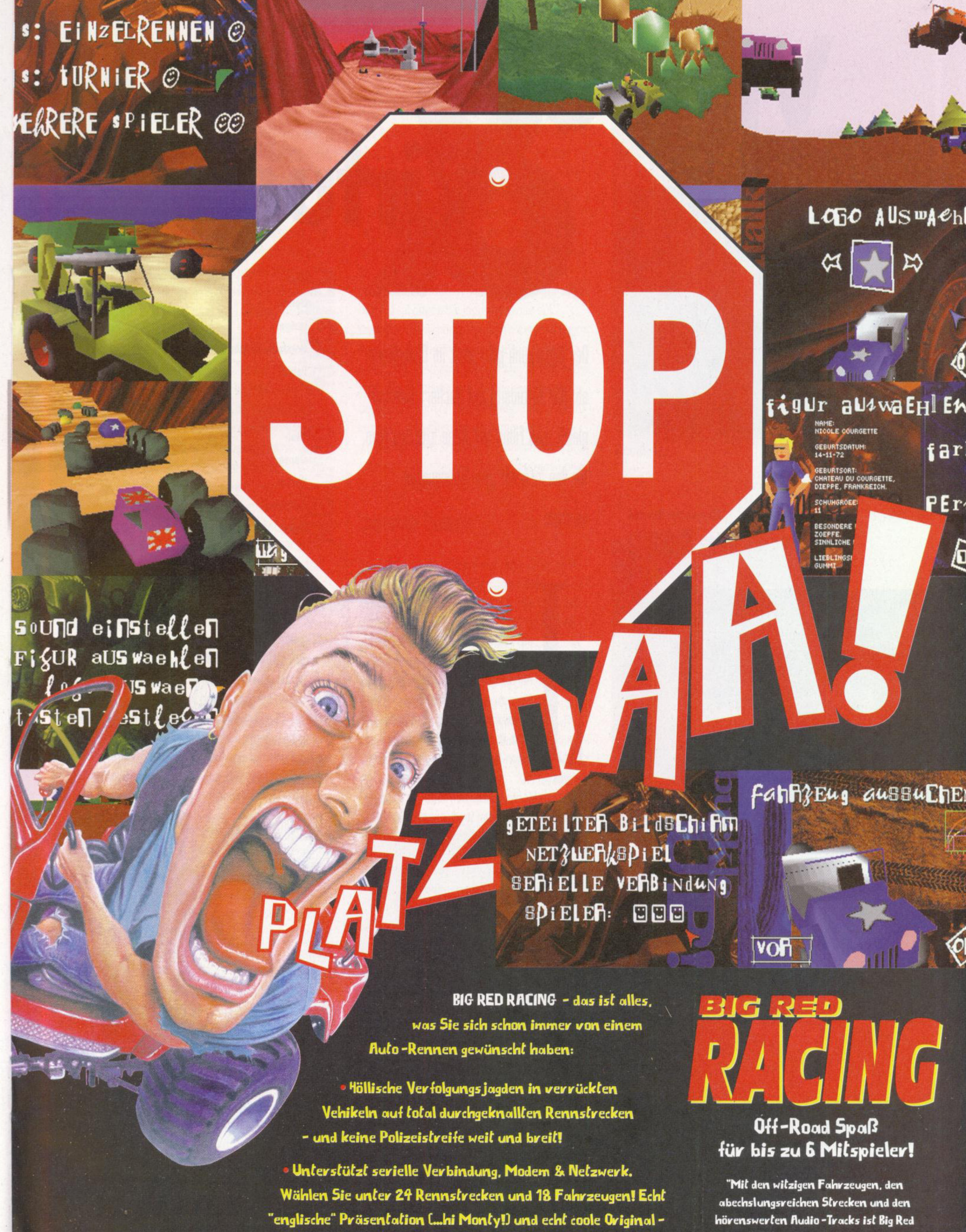
Sie kämpfen um das Leben der Todeskandidatin: der junge Anwalt Rick Taft (links) und sein Helfer



Der Tod steht ihr gut

So ganz neu ist die Geschichte nicht. Gerade eben erst ist Tim Robbins furioses Gefängnisdrama *Dead Man Walking* in den Kinos gewesen. Sean Penn brillierte als Todeskandidat, Susan Sarandon als die hin- und hergerissene Nonne, die den Verurteilten bis zur Schlachtbank führt. Doch die Nuancen haben sich bei Last Dance verschoben: Daß sich der Anwalt ausgerechnet in seine hoffnungslose Mandantin verliebt, macht aus dem Kammerspiel ein Melodram allererster Güte. Und da ist noch die schauspielerische Leistung. Die Stone bereitete sich auf den Film vor, indem sie sich ebenfalls einsperren ließ und persönlich mit den verurteilten Frauen redete. „Es war schockierend zu sehen, wer da in den Zellen sitzt", beschreibt die Schauspielerin ihre Erfahrungen. Kein Wunder, daß das verzweifelte Gesicht der Filmfigur Cindy so echt wirkt.
Doch eigentlich kann man als Zuschauer auf ein Happy-End des Films hoffen: In den USA saßen in den letzten vier Jahrzehnten insgesamt 48 Frauen ein, von denen nur eine hingerichtet wurde. Im selben Zeitraum wurde das gleiche Urteil an 340 Männern vollstreckt. ❏

Michael Suck



STOP
PLATZ DA!
BIG RED RACING - das ist alles, was Sie sich schon immer von einem Auto-Rennen gewünscht haben:
• Höllische Verfolgungsjagden in verrückten Vehikeln auf total durchgeknallten Rennstrecken - und keine Polizeistreife weit und breit!
• Unterstützt serielle Verbindung, Modem & Netzwerk. Wählen Sie unter 24 Rennstrecken und 18 Fahrzeugen! Echt "englische" Präsentation (...hi Monty!) und echt coole Original-Kommentare von Hangnail!
• Enthält Windows®95 & MS DOS Version.
BIG RED RACING
Off-Road Spaß für bis zu 6 Mitspieler!
"Mit den witzigen Fahrzeugen, den abechslungsreichen Strecken und den hörenswerten Audio-Tracks ist Big Red Racing DIE Samstag-Abend-Show unter den Rennspielen!"
Harold Wagner, PC-Games
DOMARK
http://www.domark.com/
Im Vertrieb von KINGSOFT GmbH, Tel: (02408) 941 -0 • Fax: (02408) 941 -644
PC CD ROM

Virtuos & Virtuell



Virtuosity: Cybergangster Sid ist endlich im richtigen Leben

Virtuosity: Denzel Washington bekämpft Sid bis aufs Blut





Virtuosity: Denzel Washington (links) bereitet sich auf einen Höllen-Cybertrip vor

Der Cyberpunk geht jetzt im Doppelpack ab: Mit Virtuosity und Hackers kommen gleich zwei Filme auf Video bzw. ins Kino, die das Internet zum Dramenspiel machen.

KURZINFO

Titel:	Virtuosity
Genre:	Thriller
Länge:	ca. 100 Min.
Hersteller & Jahr:	Paramount,1995
Label:	CIC

KURZINFO

Titel:	Hackers
Genre:	Thriller
Länge:	ca. 90 Min.
Hersteller:	Metro Goldwin Meyer
Label:	UIP

Jetzt sind es also schon vier im Bunde: Hollywood scheint voll auf das Internet als neue Bühne für erfolgreiche Filme zu setzen. Den Anfang machte letztes Jahr Sandra Bullock in **Das Netz**, es folgte das abgespacete Action-Spektakel **Vernetzt** mit Keanu Reeves.

In diesem Monat geht es nun sogar im Doppelpack weiter: Gleich zwei Streifen streiten sich um die Internet-Surfer, die statt an den Computer ausnahmsweise mal ins Kino gehen sollen.

Geburtswehen im Cyberspace

Ein richtiger Boom ist mit den beiden Werken wohl nicht entstanden. Gerade die Geburtswehen von **Hackers** und **Virtuosity** sind erstaunlich: Hackers sollte ursprünglich in Deutschland gar nicht mehr in die Kinos kommen. Bis zuletzt war man sich beim Verleiher UIP nicht sicher, ob der Film wohl schon reif fürs deutsche Kino sei. Ähnlich ging es auch bei Virtuosity zu: Der Film ist in den USA schon im letzten Jahr angelaufen. In Deutschland wird er allerdings nicht mehr in die Kinos kommen, sondern gleich als Videopremiere über die Ladentheken gehen.

Warum die ganze Aufregung? Virtuosity ist eigentlich kaum mehr als ein handelsüblicher Actionfilm ohne große Schnörkel und auch ohne großes Technik-Gelaber, das die Produzenten als Umsatzbremse von Science-fiction-Streifen fürchten.

Die Handlung: Los Angeles ist im Jahr 1999 immer noch eine der kriminellsten Großstädte der Welt. So kommt es, daß die Polizei bei der Verbrechensbekämpfung den Weg in den Cyberspace sucht. Ein virtueller Gangster wird geschaffen, der die Persönlichkeitsmerkmale von 200 Schwerverbrechern aufweist. Er soll die Polizisten am Computersimulator schulen, auf kritische Situationen richtig reagieren zu können.

Ins wirkliche Leben

Doch Sid 6.7, so sein Name, hält es nicht lange im Cyberspace aus. Nach kurzer Zeit entflieht er dem Rechner. Wie er das genau macht, ist ein großes Rätsel, doch fest steht, daß plötzlich ein Schwerverbrecher durch die Straßen von Los Angeles läuft, der die Versionsnummer 6.7 trägt.

Sids Gegenspieler ist Denzel Washington alias Parker Barnes. Der abgehalfterte Ex-Bulle wird verpflichtet, weil er nichts zu verlieren hat und genauso gnadenlos wie sein Feind ist. Um Sid aber aufspüren zu können, braucht Parker noch eine Verbündete. Er findet sie in der Gestalt der schönen Doktorin Medison Carter, gespielt von Russell Crowe. Dr. Carter ist Psychologin und spezialisiert auf die Erstellung von Persönlichkeitsbildern – ein perfekter Partner für Parker.

So wenig diese Geschichte nach Cyberspace riecht, so wenig ist sie es auch. Und daß CIC das Werk nicht in die Kinos gebracht hat, muß wohl an der argen Gewaltdarstellung des Streifens

liegen: Mit einer Altersfreigabe von 18 liegt der Film in der Videothek glatt schon im Rotlichtabteil.

Naive Unbekümmertheit

Diesem Schicksal ist der andere Cyberspace-Film des Monats noch mal entkommen. Das hat seinen Grund: Hackers setzt auf jugendlichen Charme, auf jene naive Unbekümmertheit, mit der schon in *Wargames* vor 14 Jahren gute Kasse gemacht wurde.
Die Handlung ist auch tatsächlich näher dran am Thema Internet. Hauptdarsteller des Films ist der achtzehnjährige Dade Murphy, den seine Freunde nur „Zero Cool" nennen. Cool ist er deshalb, weil er bereits im zarten Alter von elf Jahren 1500 Wallstreet-Computer zum Absturz brachte und dafür sieben Jahre lang nicht mal mehr ein Handy benutzen durfte – eine harte Strafe.
Doch die Zeit ist abgelaufen. Zero ist heiß auf neue Hacks und findet eine Freundin, die ebenfalls im Internet auf Datenjagd geht. Kate Libby heißt sie, aber unter ihrem Online-Namen „Acid Born" ist sie der gesamten Internet-Gemeinde besser bekannt.

Die digitale Plage

Das wundersame Paar hat allerdings nicht vor, neue Straftaten zu begehen. Vielmehr sind sie es diesmal, die auf böse Cybergangster treffen. Eine Mega-Gesellschaft namens „Ellingson Mineral Company" verbirgt hinter ihrem schlichten Namen nämlich eine furchtbare Waffe, die sie liebevoll „Die Plage" nennen. Dade und Kate kommen nach einiger Zeit dahinter, daß es sich bei der „Plage" um ein hochgeheimes Computerprojekt handelt, mit dem ein politisches und wirtschaftliches Komplott ausgeheckt werden soll.
Die beiden sind somit in großer Gefahr. „The Plague" versucht sogleich, die beiden für immer aus dem Netz zu werfen, doch mit der Hilfe von ein paar weiteren Hackern nehmen Kate und Dade den Kampf gegen die Industriespione auf.
Nach oberflächlicher Action sieht dieser Plot kaum aus, und doch haben es die Produzenten geschafft, das Geschehen von der Mattscheibe in die reale Welt zu übertragen: Die jugendlichen Helden müssen, um an die hochgeheimen Daten zu kommen, schließlich bei der Firma einbrechen – ein wunderbares Szenario für zahllose Stunts und spannende Minuten mit Verfolgungsszenen und anderen kritischen Situationen.

Langweilige Computer

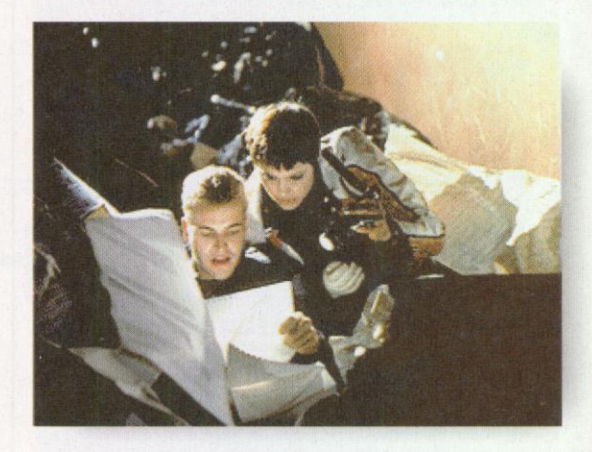
Der Produzent des Films, Ralph Winter, hat wohl geahnt, daß ein reiner Cyberspace-Thriller viel zu langweilig werden würde. Denn entweder spielt sich alles im Computer ab und wird deshalb an der Kinokasse ignoriert, oder aber der Computer verkommt zur Staffage und dient nur als Aufhänger für die Rahmenhandlung.
Bei Hackers ist die Mischung gar nicht so schlecht geraten. Kein Wunder: Ralph Winter war auch schon der Produzent von zwei Star-Trek-Filmen. ❑

Michael Suck



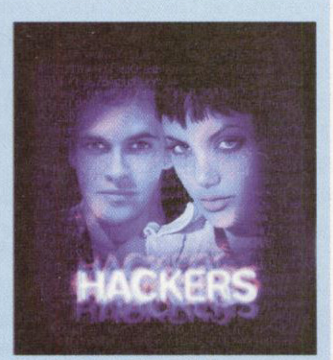
Sie sind die Hackers und wollen im Netz die bösen Buben erledigen

Dade und Kate von den Hackers dringen in eine Firma ein, die Industriespionage betreibt



HACKERS IM NETZ

Um den Film Hackers hat sich im World Wide Web eine erstaunliche Geschichte abgespielt: Hersteller MGM hatte dazu aufgefordert, die Internet-Site des Studios zu hacken, um zeigen zu können, wie wirklichkeitsnah denn der Film gewesen ist. Als Folge dieses ungewöhnlichen Wettbewerbs wurde die Site von diversen selbsternannten, aber auch von echten Hackern regelmäßig aufgesucht. „Hate-Mails", also Haßbriefe über die miese Qualität des Films, waren dabei noch das geringere Übel. Der Spaß verging den MGM-Verantwortlichen, als ein echter Profi die Homepage von Hackers völlig umgestaltete. Daraufhin wurde nicht etwa der gelungene Hack bejubelt, sondern MGM von der Netzgemeinde beschimpft, sie hätte ihre Site selbst gehackt. MGM wehrt sich gegen die Vorwürfe und veröffentlichte einige der Drohbriefe sowie die gehackte Seite an anderer Stelle. Daneben wird noch ein Hackers-Online-Adventure gespielt: Mit dem richtigen Paßwort kann man sich in die anrüchige Firma des Films einloggen und Geheimnisse stehlen. Und wie man im Netz Paßwörter aufstöbert, wird gleich in der Anleitung verraten. Interessiert? Hier die Adresse: http://mgmua.com.hackers



Das Original-Filmplakat ...



... und hier die Fälschung der richtigen Hacker

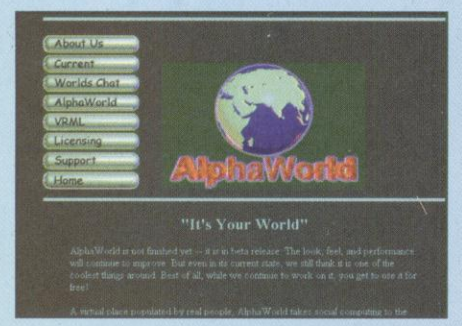


Wie in der Hölle: Die bösen Hacker in ihrem Kommandostand

SURFIN' WWW – THOMAS RICHTER UNTERWEGS IM INTERNET

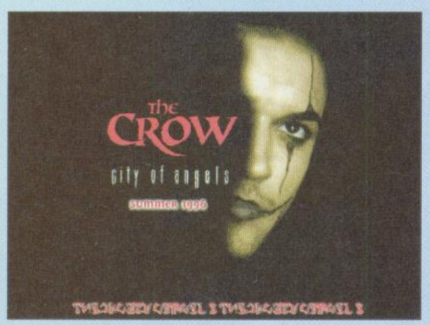


Bei meinem letzten Erkundungszug durch das Internet machte ich eine interessante Entdeckung, die von nun an mein Leben verändern soll: die Alphaworlds! Eine komplett dreidimensionale Welt kommt dem am nächsten, was man eigentlich als Cyberspace ansehen sollte. Alle eingetragenen Benutzer können sich frei in ihr bewegen, mit anderen Usern kommunizieren und sogar ein eigenes Haus bauen. Das System



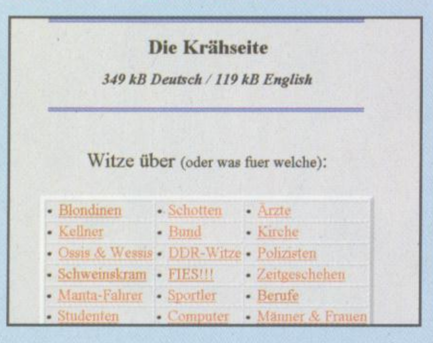
befindet sich noch im Aufbaustadium und läuft auch nur auf schnellen Rechnern richtig flüssig. Aber überzeugt Euch selbst: *http://www.worlds.net/alphaworld/*

Was ist das: Es hat einen Schnabel, flattert durch die Lüfte, hat schwarze Federn und macht „Krah, krah"? Richtig, eine Krähe! Fans des gleichnamigen Films (*The Crow*) wissen wahrscheinlich schon



längst, daß der zweite Teil, *The Crow: City of Angels*, in Bälde in die Kinos kommt. Unter folgender Adresse könnt Ihr Euch schon einmal mit Bildern und Videos eindecken: *http://www.thecrow.com/*

Euch ist beim Anblick der letzten Telefonrechnung das Lachen vergangen? Kein Problem: Witze ohne Ende erwarten Euch auf der „*Krähseite*": *http://www.uni-jena.de/~orb/Rook/Texte/dwitze.html*



Habt Ihr noch Kommentare, Kritik oder Vorschläge? Dann nix wie ab mit Eurer E-Mail an folgende Adresse. See ya!

Redaktion.PC-Spiel@Tronic.de

Augenweiden im Web

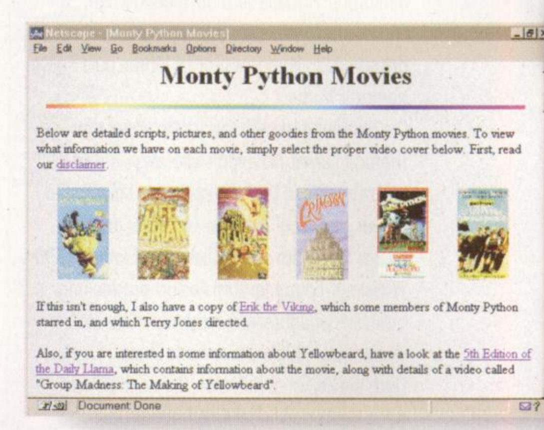
Das Internet ist schneller als jede Filmvorschau: Neueste Kinofilme gibt's in Bild und Ton an allen Ecken und Enden des WWW.

Noch zieren sich die Verleiher ein wenig: Unklare Urheberrechtslagen und die Angst vor dem digitalen Raub kostbarer Filmminuten läßt einige Filmstudios noch davor zurückschrecken, Filmausschnitte, Trailer oder auch nur Soundclips auf CD-ROMs oder anderen Datenträgern zur Verfügung zu stellen.

Freie Bahn im Netz

Im Internet sieht die Situation allerdings anders aus: Nahezu jeder Film, auch die ganz neuen dieses Entertainers können im Internet bestaunt werden. Einige Studios wie Touchstone sind sogar schon dazu übergegangen, Interviewclips mit den Stars abzulegen. Wer die Megabyte-Monster herunterlädt, kann alsdann unter anderem den Gedanken der Sharon Stone lauschen, die sich zu ihrem neuesten Film **Last Dance** äußert (siehe S. 58).

Natürlich dienen die opulenten Files keinem andern Zweck als dem, den Film aufs heftigste zu



DIE Adresse für Monty-Python-Fans

bewerben. So wird man beim virtuellen Gang durch die Studios zwar eine Fülle von Produktionsnotizen, Filmschnipseln oder auch Bildschirmschonern mitnehmen können, aber echte Kritik an den eigenen Werken wird natürlich nicht geübt.

Aber es gibt ein paar gute Adressen im Web, die die gesamte Hollywood-Szene durchleuchten. Die **Movie Internet Database** (*http://www.indb.com*) ist ein wahres Rezensions-Wunderwerk und nimmt auch neueste Werke kritisch unter die Lupe. Gleiches gilt im wesentlichen auch für **Film.Com** (*http://www.film.com*) und **Movieweb** (*http://www.movieweb.com*). Der kleine Unterschied: Film.Com ist der Spezialist für Filmbesprechungen, Movieweb dagegen versteht sich als Sammelbecken für Links und neuestes Clip-Allerlei rund um das Filmgeschehen. Am unkritischsten von allen neutralen Sites ist im übrigen **Hollywood Online** (*http://hollywood.com*): Zwar protzt man mit unzähligen Filmbildern, Szeneausschnitten und Interviews, doch die Filmbesprechungen sind zum Teil wortwörtlich den Produktionsnotizen der Studios entnommen.

Kaum deutsche Seiten

Es ist aber auch keine Schande, bei den großen Studios vorbeizuschauen, denn wer topaktuelle Infos über neue oder zukünftige Kinowerke sucht, ist bei den Herstellern natürlich am besten dran. Als Einstieg für eine kleine virtuelle Studioreise empfiehlt sich der Internet-Katalog **Yahoo**, der

DIE BESTEN STUDIOS

Allen Trekkies sei die Homepage von **Paramount Pictures** empfohlen (*http://www.paramount.com*), bei der es sogar eigens für die Website produzierte Clips von **Voyager** zu sehen und zu hören gibt. Gut für umfassendes Material samt Interview-AVIs ist **Touchstone** (*http://www.touchstone.com*), während der große Bruder **Sony** ganz auf Animationen und Frametechnik setzt (*http://www.spe.sony.com/Pictures/SonyMovies/index.html*). Das Plus der Sony-Page: Die Firma sucht über das Internet neue Schauspieltalente!



Äußerst kritisch: Die Seiten von „Film.Com"

eine gut sortierte Entertainment-Adressenliste hat – zum Thema „Film & Company" erhält man glatt über 600 Einträge.

Deutsche Produktionsfirmen wird man in dieser Liste allerdings vergeblich suchen – in Hollywood spielt eben die Musik. Doch es gibt auch deutsche Websites zum Thema Kino: Von den wenigen deutschen Filmstudios ist zwar nur die Bavaria vertreten (*http://www.bavaria-film.de*), doch mit **Kinoweb** (*http://kwww.kinoweb.de*) und **Kinowelt** (*http://www.kinowelt.de)* stehen zwei recht gut sortierte Sites mit Filminfos zur Verfügung. Allerdings ist das Bildmaterial bei den (wenigen) deutschen Sites um einiges schmaler als bei den amerikanischen Adressen.

Ohnehin ist den Englischkundigen zu empfehlen, zunächst einmal die anglo-amerikanischen Sites abzuklappern. Denn dann kann man auf kleine Internet-Perlen treffen, die vielleicht dem eigenen Geschmack sehr entgegenkommen. Jeder große Kultfilm und jede Kultserie hat im Web garantiert einen oder gleich mehrere Verehrer, die sich nur um ein bestimmtes Thema kümmern. Zahllos sind die Sites für Trekkies und Star-Wars-Fans, doch es gibt auch Ausgefalleneres: Ein Archiv aller Monty-Python-Filme und -Serien findet man unter *http://203.0.168.99/wwsites/python/movies.* Wer sich diese Adresse merken kann, darf alsbald in **Das Leben des Brian** eintauchen ... ❑

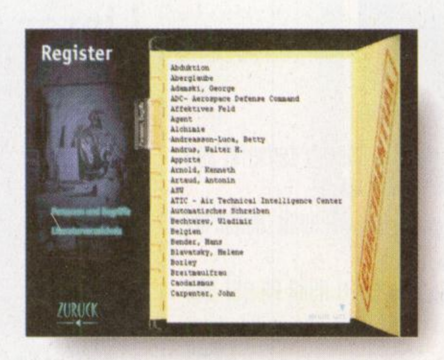
Michael Suck

Optischer Leckerbissen: Die Filmübersicht von Sony



Begegnungen der vierten Art

Ufologen haben Hochkonjunktur: Eine CD-ROM zum Thema beschreibt endlich jene Phänomene, die nicht Schein, sondern Wirklichkeit sein sollen.

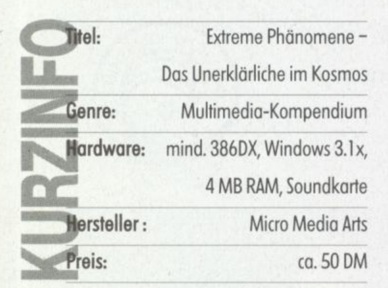


Gut sortiert: Das „paranormale Lexikon" kennt über 160 Begriffe und Personen



H. R. Giger hatte recht, sein fiktiver „Alien" soll den echten sehr ähnlich sein

Schade: Das Programm bietet zwar viele UFO-Bilder, aber keine UFO-Videos



KURZINFO

Titel:	Extreme Phänomene – Das Unerklärliche im Kosmos
Genre:	Multimedia-Kompendium
Hardware:	mind. 386DX, Windows 3.1x, 4 MB RAM, Soundkarte
Hersteller:	Micro Media Arts
Preis:	ca. 50 DM

Seit *Akte X* wissen wir es genau, Außerirdische gibt es nicht nur viele Lichtjahre entfernt, nein, sie sind ganz im Gegenteil ständig unter uns. Wer das nicht glauben mochte, konnte bislang alle sogenannten Beweise und Beobachtungen unerklärlicher Phänomene als Spinnerei abtun. Doch die Ufologen und ihre Brüder, die PSI-Forscher, basteln unermüdlich an Argumenten, die man einfach näher durchleuchten muß.

Eine Multimedia-CD-ROM zum Thema war deshalb längst überfällig. Und wer nun bei **Extreme Phänomene** eine blinde Lobhudelei der UFO-Jünger erwartet, wird feststellen müssen, daß sich der Autor Wilhelm Ziehr recht objektiv mit dem Thema befaßt hat.

Rüstzeug zum Mitreden

Vor allem die Neulinge auf dem Gebiet der Grenzwissenschaften werden mit Basisinformationen versorgt, um überhaupt bei dem Thema mitreden zu können. Klar aufgegliedert nach „UFO" und „PSI" werden die jeweils zugehörigen Phänomene und Grundlagen beschrieben. Selbst eine Einführung in die Geschichte der jeweiligen Grenzwissenschaft wird geboten. Wer weiß zum Beispiel schon, daß Thomas Mann ein großer PSI-Fan war und an allerlei Séancen teilgenommen hat?

Was aber ist überhaupt eine Séance? Um Begrifflichkeiten dieser Art zu klären, verfügt das Programm über ein ausführliches Register, in dem 160 Begriffe und Personen eingetragen sind. Ohnehin versteht sich Extreme Phänomene als ein Kompendium, ein Sammelwerk also, das einen generellen Überblick über das Thema bieten kann.

Dabei tritt Erstaunliches zutage. Daß bei Séancen Tische verrückt und Geister beschworen werden, mag weniger überraschen, doch wer unter dem Registereintrag „John Carpenter" den berühmten Horror-Regisseur vermutet, wird statt dessen mit einem Doktor gleichen Namens bedient, der als erster eine detaillierte Beschreibung echsenartiger Außerirdischer ablieferte.

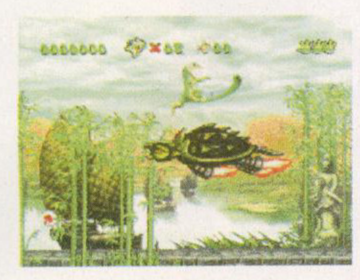
Aber das Programm bietet noch mehr. Vor allem macht es den geneigten Leser/Zuschauer darauf aufmerksam, daß selbstverständlich eine Fülle von außergewöhnlichen Begegnungen und Beobachtungen der vierten Art nichts anderes sind als Naturphänomene. Und dennoch stellt das Programm klipp und klar fest, daß immer noch eine Reihe von Erscheinungen verbleiben, die mit der Schulweisheit allein nicht zu erklären seien.

Okkulte Kunst

So wird das Feld der Naturwissenschaften genau von denen der Grenzwissenschaften (Parapsychologie etc.) abgegrenzt. Und um letztere kümmert sich das Programm ausführlich, indem Botschaften aus dem Jenseits ebenso aufgelistet werden wie die Gründe, warum es auf jeden Fall außerirdisches Leben geben muß. Und um den Benutzer des Programms richtig in Stimmung kommen zu lassen, sind viele Seiten multimedial mit gruseligen Melodien oder einer warmherzigen Erzählerstimme unterlegt. Einziges, aber schweres Manko: Man findet nicht ein einziges Videoclip von UFO-Beobachtungen auf der CD.

Wer trotz aller subtiler Überzeugungsarbeit immer noch nichts mit UFOs und PSI-Phänomenen anfangen kann, wird wenigstens den Menüpunkt „Kunst und Okkultismus" genießen können. Die abgebildeten Kunstwerke sind zwar meistens ein bißchen düster, aber durchaus sehenswert – und vor allem garantiert real. ❑

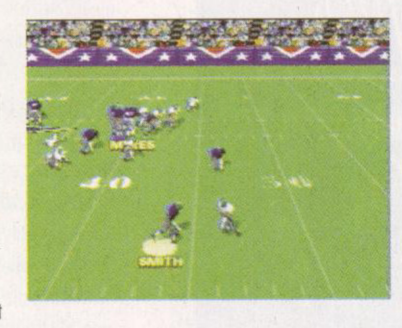
Michael Suck



GEX (PlayStation)

Mit Gecko **GEX**, dem TV-Zapper, schickt **Sony** einen liebenswerten Charakter in ein gutklassiges Jump'n'Run. Mit viel Witz, netten Animationen (echt hip!) und hervorragender Steuerung geht's in die Welt des Fiesnicks Rez, der den Helden Gex direkt ins Fernsehen reinsaugt. Dort muß er sich schwanzwedelnd gegen allerlei Feindesvolk durchsetzen und in jedem Level eine Fernbedienung mitnehmen. Eine Reihe von Power-Ups und Goldfliegen bringen seine verlorene Energie wieder zurück. Extra-Tip: Man beachte das tolle Intro. GEX, das ist Spielspaß nicht nur für Kids!

NFL Game Day (PlayStation)



Frankfurt Galaxy hat's vorgemacht; Frankfurt-**Sony** zieht gleich. Mit **NFL Game Day** erlebt man den harten American Football aus (im wahrsten Sinne des Wortes) anderer Sicht. Die Spieler sind gut auszumachen, Formationen können übersichtlich zusammengestellt werden, das Regelwerk ist verständlich (obwohl man das Handbuch zu Rate ziehen sollte), und Action gibt's reichlich. Wer die richtigen Spielzüge wählt, wird mit Raumgewinn und Touchdown entlohnt. Es empfiehlt sich, stets den Transfermarkt im Auge zu behalten. Nomen est omen.



Panzer Dragoon 2 (Sega Saturn)

Woah! Stellte schon der erste Teil des bekannten Saturn-Spiels eine wahre Augenweide dar, so wird bei Betrachtung des zweiten Teils erst richtig klar: Im Saturn steckt doch 'ne ganze Menge Power! Zu erkennen ist das an der wahnsinnigen 3D-Grafik, auf der das Spiel basiert. Auf einem Drachen reitend, müssen zahlreiche Gegner auf dem Boden oder auch in der Luft abgeknallt werden. Wird der Feuerknopf eine Weile festgehalten, können Ziele genau anvisiert und mit einer Mega-Wumme zerschossen werden. Die Grafik ermöglicht einen kompletten Rundumblick, und die Endgegner füllen meist mehrere Bildschirme. Ruckeln? Keine Spur! Leider sind die sieben Levels des Games ziemlich schnell durchgespielt.

Philosoma (PlayStation)



Sonys **Philosoma** rückt klassische Balleraction in eine neue Perspektive. Nach einer exzessiven, gerenderten Intro erwartet den Spieler knallharter Actionspaß. Dabei wechseln sich horizontal und vertikal scrollende 2D-Levels mit 3D-Sequenzen und isometrischen Bodenattacken ab. Gerade die Abwechslung macht den Reiz dieses Spiels aus. Neuartig sind die Levels, in denen das eigene Schiff von vorn betrachtet wird. Dabei muß man geschickt den Schüssen der Gegner ausweichen und sie mit der Heckkanone unter Feuer nehmen. Die vier Levels des Spiels sind mit reichlich End- und Zwischengegnern gespickt.

32-Bit Zone

Ein bißchen Land, ein bißchen Frieden, einen kleinen Bankkredit – und schon kann man sich als Eisenbahnbauer beweisen. Wenn alles gutgeht, wird man bei **A-IV Evolution Global** von **Artdink** reich und glücklich (PS-X, August). ◆ 32-Bit Zone



Neue Dunks, neue Tricks, neue Blocks, neue Rebounds, neue Slams, neue Perspektiven, neues Game: **NBA Shoot Out** von **Sony** präsentiert Spielspaß für Basketballfans (PS-X, lieferbar). ◆ 32-Bit Zone **Ninja** von **Core Design** versetzt Spieler in die Rolle des jungen Ninjas Kurosowa. Der Held muß sich durch 15 Levels schlagen, die mit Zauberern, Dämonen und Fallen prall gefüllt sind. Über 50 Kampftechniken und auch ein wenig Magie stehen dafür zur Verfügung (PS-X, Saturn, September). ◆ 32-Bit Zone Rasanz, Dramatik, harte Action: Bei **NHL Face Off** sind die Kufenflitzer unterwegs, um mit Bodychecks und guter Stocktechnik per Schlagschuß oder Traumkombination den Bully in die Maschen des gegnerischen Keepers zu hämmern (PS-X, lieferbar). ◆ 32-Bit Zone In **Swagman** von **Core Design** erwacht ein Alptraum zum Bildschirmleben. Zac und Hannah werden von jeder Menge schräger Charaktere, von knackigen Rätseln und abgedrehten Landschaften erwartet. In feinster 3D-Vogelperspektive muß der Kampf gegen den unheimlichen Swagman aufgenommen werden (PS-X u. Saturn, September). ◆ 32-Bit Zone **Creature Shock (Data East)**. Das Jahr: 2123. Überbevölkerung veranlaßt die Weltregierung, das Raumschiff Amazon auf die Reise zu den Jupiter-Monden zu schicken. Bei der Kolonisation gibt es immer wieder Ärger mit Alien-Angriffen, die nur durch heftige Ballerei abgewehrt werden können (PS-X, Juli).





Bücherbord

ENTERTAINER -Schmöker tips

von Rainer Scheer



Lecker, lecker ....

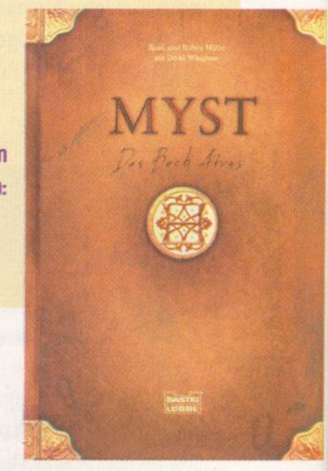
Spätestens seit Hannibal Lecter wissen wir, daß man sich nicht ausschließlich von Rindfleisch ernähren muß. Das denkt auch Detective Chapman, als er beginnt, den Sohn der Nacht zu jagen – seinen Sohn. Beängstigend, packend, spannend. Ein Psychothriller, der mit vielen Ängsten spielt und geschickt seine Spannungsbögen hält. Wer keine Scheu vor manchmal etwas heftiger Lektüre hat, sollte sich mit diesem Sohn treffen, vielleicht nachts, in einem lauschigen Park.

Steven Spruill: Sohn der Nacht.
Aus dem Amerikanischen von Bernhard Willms.
Bergisch Gladbach: Bastei Lübbe 1996. TB 13758. 441 Seiten. 10,90 DM

Computerspiel zwischen zwei Buchdeckeln

Ja, ja, diese blöde Vermarktung, kaum hat eine Sache in irgendeiner Form Erfolg, schon blüht der Handel mit Lizenzen und teilweise grausamen Entwicklungen. In einer Zeitschrift wie der PC Spiel über „Myst" noch etwas sagen zu wollen, genau, vergeßt es einfach ... Aber jetzt gibt's doch noch den Schmökergenuß zum Erfolgscomputerspiel. Gedacht als Trilogie, liefert der erste Band pralle Fantasy, zeitlich vor den Ereignissen des Computerspiels angesiedelt. Auf altes Leder getrimmt ist der Einband, und der Fan muß schon 40 DM hinblättern, dafür gibt's als Gegenleistung ein „gutes gebundenes Buch". Mitreißend ist die Geschichte aber auch für den, der nicht in die geheimnisvollen Computerwelten eingetaucht ist und fleißig Déjà-vu-Erlebnisse hat.

Rand und Robyn Miller/ David Wingrove: Myst. Das Buch Atrus. Mit Illustrationen von William Cone. Bergisch-Gladbach: Bastei Lübbe 1996. 349 Seiten. 39,90 DM.



Mörderische Fete

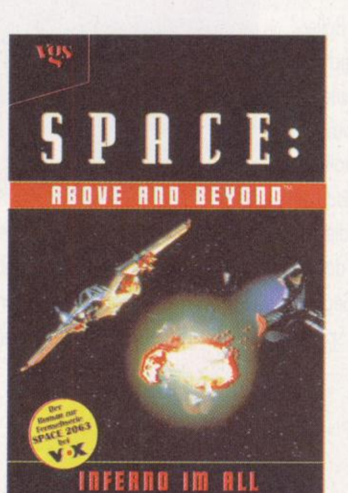
Man soll bekanntlich die Feste feiern, wie sie fallen ... Zehn Jahre kann die „DuMont's Kriminal-Bibliothek" jetzt vorweisen, sechzig Bände in herausragender Taschenbuchausstattung, immer meisterlich illustriert von Pellegrino Ritter. Anfangs belächelt, denn wer vermutet schon kriminalistisch Substantielles in einem Kunstbuchverlag? Doch heute haben bereits andere Verlage von dem Blut geleckt, das Herausgeber Volker Neuhaus und ein sorgfältig arbeitendes Lektorat aufgespürt haben. Man denke nur an Anne Perry.
Doch jetzt soll zünftig gefeiert werden, mit einem Jubiläumsband, der eine abwechslungsreiche und kurzweilige Auswahl an Kurzgeschichten bietet, natürlich nur von den Autoren, die bereits ihren Platz in der Bibliothek gefunden haben. Und für'n lockeren Zehner ist jeder mit Ignoranz gestraft, der an diesem Band vorbeigeht.

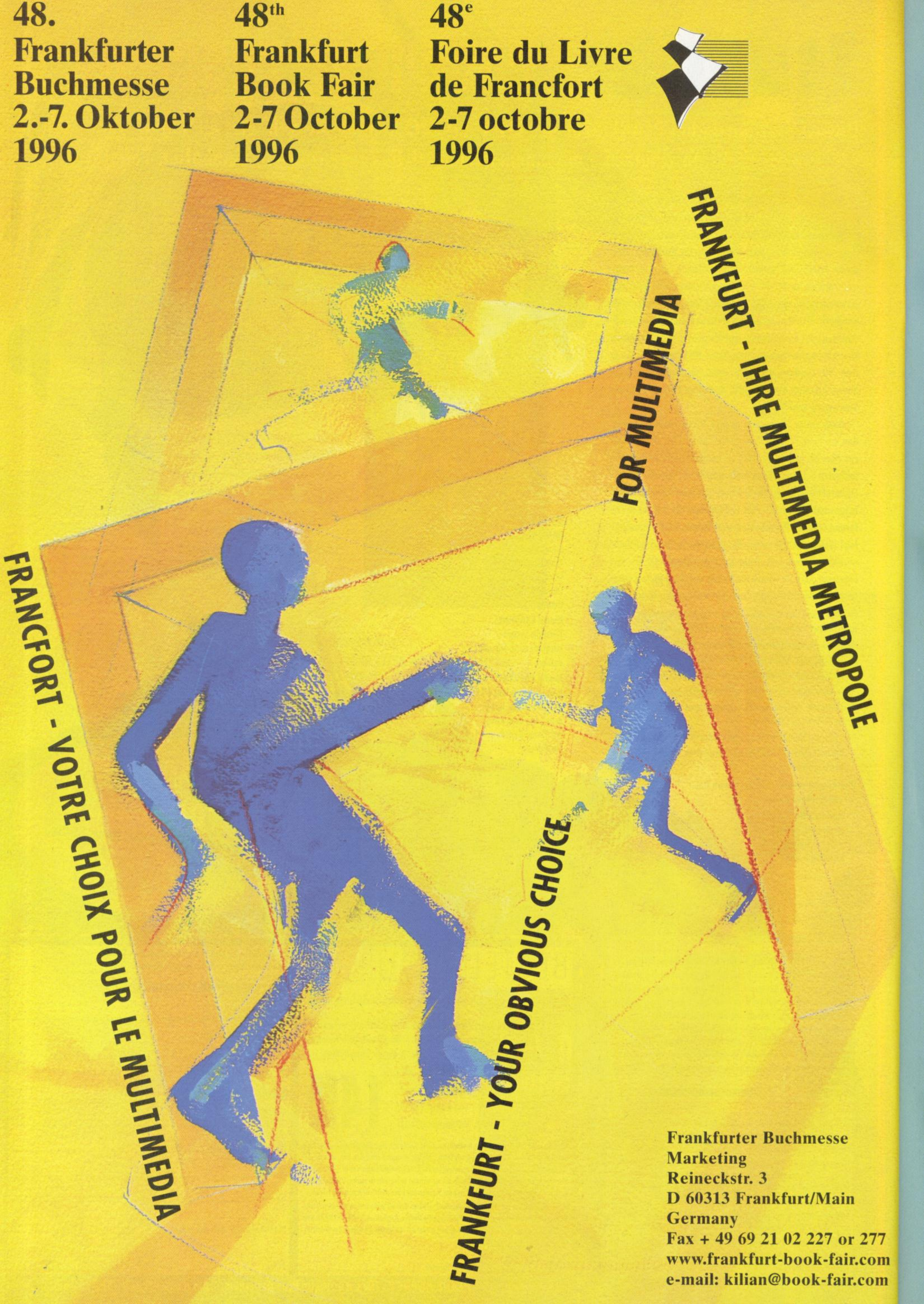
Mord als schöne Kunst betrachtet.
DuMont: Köln 1996. DuMont's Kriminal-Bibliothek Bd. 60. 392 Seiten. 10 DM.

Und dann sind wir Helden ...

Star Trek, Babylon 5, Earth 2 – jeder Sender protzt mit mindestens einem ultimativen Ausflug in die Welt der tausend Galaxien. Als die beiden Drehbuchautoren Glen Morgan und James Wong den „X-Files" den Rücken kehrten, um eine neue SF-Serie zu kreieren, durfte man mehr als gespannt sein. Mysteriöses im Weltall sollte wohl angesagt sein. Statt dessen bot der Auftakt zu Space 2063 eher unmotivierte, gewohnte Kost. Ein übermächtiger, unbekannter Feind greift die friedliebenden (!) Menschen mit brutaler Präzision an. Doch auch der Roman, der jetzt zur Serie erschienen ist, hält sich mit Reflexionen „dezent" zurück, statt dessen wird auch hier die Stärke des Militärs postuliert. Eigentlich dachten wir, daß solche Zeiten vorbei sind. Das Besondere dieser oftmals diffusen, ballereiorientierten Weltraumstory ist noch nicht übergeschwappt.

... Space: Above And Beyond. Köln: vgs 1996.




48.
Frankfurter
Buchmesse
2.-7. Oktober
1996
48th
Frankfurt
Book Fair
2-7 October
1996
48e
Foire du Livre
de Francfort
2-7 octobre
1996
FRANKFURT - IHRE MULTIMEDIA METROPOLE
FRANKFURT - YOUR OBVIOUS CHOICE FOR MULTIMEDIA
FRANCFORT - VOTRE CHOIX POUR LE MULTIMEDIA
Frankfurter Buchmesse
Marketing
Reineckstr. 3
D 60313 Frankfurt/Main
Germany
Fax + 49 69 21 02 227 or 277
www.frankfurt-book-fair.com
e-mail: kilian@book-fair.com

Kurz angespielt

Legende

Alle Spiele mit einer Redaktionswertung sind von der gesamten Redaktion geprüft worden.

0 Punkte
Vom Kauf eines solchen Spiels kann nur abgeraten werden. Entweder gibt es keinen erkennbaren Spielspaß, oder er wird durch schwerste technische Mängel vollkommen zunichte gemacht.

1 Punkt
Das Spiel hat ein paar Vorzüge, aber mindestens ebenso viele Nachteile. Vor einer Anschaffung sollte man sich in jedem Fall ein eigenes Urteil bilden. Beim Kauf bleibt das Risiko der Enttäuschung.

2 Punkte
Ein durchschnittliches Spiel ohne echte Highlights. Es ist durchaus spielenswert, aber das jeweilige Genre bietet Besseres. Wer das weiß und in Kauf nimmt, wird bei einer Anschaffung trotzdem nicht enttäuscht..

3 Punkte
Ein gutes Spiel. Genrefans mögen es auf jeden Fall und werden die Anschaffung nicht bereuen.

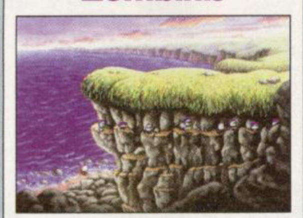
4 Punkte
Ein sehr gutes Spiel, das zum Besten gehört, was das jeweilige Genre bietet. Man sollte es auf jeden Fall gesehen haben.

5 Punkte
Ein herausragendes Spiel, das neue Standards im jeweiligen Genre setzt. Rundum gelungen, garantiert es kaum endenden Spielspaß für (fast) jeden Geschmack. Bedingungslos zu empfehlen.

☛ **XX** Das Spiel wird auf Seite XX / wurde in Ausgabe X/XX ausführlich vorgestellt.

Grafik, Sound und Komfort (Installation, Bedienung usw.) werden unabhängig von der Note für das Spiel bewertet. Es gelten die gleichen Kriterien – obwohl natürlich ein gutes Spiel mit einer schlechten Grafik oder einem miserablen Sound immer noch ein gutes Spiel bleibt.
Die Systemanforderungen beziehen sich stets auf die mindestens erforderliche Ausstattung – es ist beinahe die Regel, daß ein wirklich flüssiger Ablauf erst bei Rechnern der nächsthöheren Klasse garantiert ist. Das Vorhandensein eines CD-ROM-Laufwerks wird automatisch vorausgesetzt, weil Spieleneuerscheinungen mittlerweile nur noch ausnahmsweise auf Disketten erhältlich sind. Läuft ein Spiel unter Windows, dann wird mindestens die Version Windows 3.1 vorausgesetzt. Sofern bei Redaktionsschluß bekannt, werden in den Beschreibungen die Altersempfehlungen der Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle (USK) mit angegeben.

Die Abenteuer der Zombinis



Denkspiel, ca. 120 DM, Hersteller: Brøderbund, Muster von: Bomico

Die lustigen Zombinis ziehen in ein fernes Land. Mit Köpfchen und Geschick wird das Völkchen sicher in die neue Heimat bugsiert. Jüngere Spieler werden zufrieden sein.

Systemanforderungen:
486/33, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk, Windows

USK: ohne Beschränkung

Die Affäre Morlov



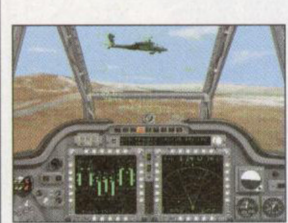
Adventure, ca. 80 DM, Hersteller/Muster von: Nova Media Verlag

Ein junger Journalist gerät unter Mordverdacht. Auf eigene Faust versucht er, seine Unschuld zu beweisen. Überdurchschnittliche Adventurekost mit gehobener Präsentationsqualität.

Systemanforderungen:
486/66, 4 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk, Windows

☛ **mehr auf S. 82**

AH-64D Longbow



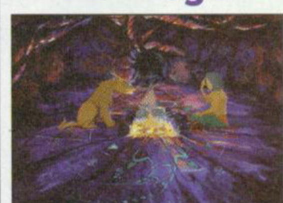
Kampfflugsimulation, ca. 100 DM, Hersteller: Jane's Combat Simulations, Muster von: Electronic Arts

Im kampfstarken Hubschrauber AH-64D Longbow geht's in zahlreiche Einsätze in den Krisengebieten dieser Erde. Hervorragende Grafik, gutes Fluggefühl und hoher Bedienungskomfort werden Freunde des Genres begeistern.

Systemanforderungen:
486/66, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk, ca. 37 MB auf Festplatte

☛ **mehr auf S. 76**

Alone in the Dark – Die Trilogie



Adventure-Kompilation, ca. 100 DM, Hersteller/Muster von: Infogrames

Die unheimlichen Abenteuer des Edward Carnby gibt's jetzt in einer Special Edition auf einen Streich. Wer sie noch nicht hat, kann sich die Anschaffung durchaus überlegen.

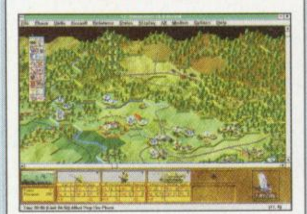
Systemanforderungen:
386DX/33, 4 MB RAM, SVGA, ca. 35 MB auf Festplatte

USK: ab 16

☛ **PC Spiel 3/95**

Kurz angespielt

Battleground Ardennes 1944



Strategiespiel, ca. 90 DM, Hersteller: Empire, Muster von: Bomico

Die große Ardennen-Offensive während des Zweiten Weltkriegs zum Nachspielen. Gute Strategie, aber eher trocken präsentiert. Teil 2 und 3 der Trilogie (Gettysburg, Waterloo) kämen wohl besser als Missi-on-Disks.

Systemanforderungen:
386/33, 4 MB RAM, VGA, Windows

☛ mehr auf S. 110

Battleground: Gettysburg

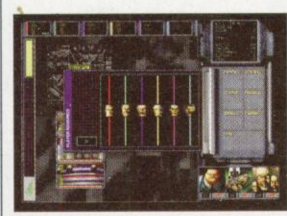


Strategiespiel, ca. 90 DM, Hersteller: Empire, Muster von: Bomico

Die berühmte Schlacht bei Gettysburg zum Nachspielen. Der zweite Teil der Battleground-Trilogie (siehe Battleground: Ardennes) wäre wohl eher Stoff für eine Mission-Disk.

Systemanforderungen:
386/40, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk, Windows

Chaos Overlords



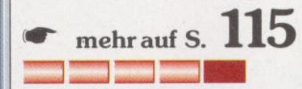
Strategiespiel, ca. 90 DM, Hersteller: New World Computing, Muster von: Softgold

In einer friedlichen (?) Zukunftswelt ist es einigen Menschen viel zu ruhig. Sie unterlaufen die Prohibition aller Genußmittel und kämpfen um die Vormachtstellung auf dem schwarzen Markt. Großer Spaß für bis zu sechs Mitspieler im Netz oder per Modem.

Systemanforderungen:
486/66, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk, Windows 95

USK: ohne Beschränkung

☛ mehr auf S. 115



Conquest of the New World



Strategiespiel, ca. 120 DM, Hersteller: Interplay Muster von: Acclaim

Bis zu sechs Parteien kämpfen um die Vorherrschaft bei der Besiedlung der Neuen Welt. Das feine Strategiespiel ist äußerst spannend, aber nichts für schnelle Partien zwischendurch.

Systemanforderungen:
486/66, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

USK: ab 6

☛ mehr auf S. 111



D



Adventure, ca. 120 DM, Hersteller/Muster von: Acclaim

Massenmord im Krankenhaus. Wer kommt den Tätern auf die Spur? Das makabre Thema ist äußerst unterdurchschnittlich umgesetzt: viel Film, aber zuwenig Spiel.

Systemanforderungen:
486/66, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

USK: ab 12

☛ mehr auf S. 108

Deadline



Strategiespiel, ca. 50 DM, Hersteller: Millennium, Muster von: Psygnosis

Als leitender Beamter einer Anti-Terror-Einheit versucht man, die Logistik der Täter zu ermitteln, Scharfschützen zu bestallen und Spezialtrupps aufzustellen. Überdurchschnittliches wird nicht geboten.

Systemanforderungen:
486/66, 8 MB RAM, SVGA

USK: ab 12

☛ mehr auf S. 95

Dust



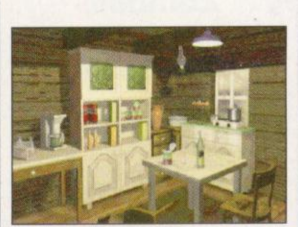
Adventure, ca. 80 DM, Hersteller/Muster von: BMG

Wer schafft es, in einer kleinen Wildweststadt zum Sheriff zu werden? Da rauchen nicht so sehr die Colts: Gewitztes Vorgehen ist gefragt. Trotzdem nur durchschnittlicher Spielspaß.

Systemanforderungen:
486/66, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk, Windows

☛ mehr auf S. 80

Free Spirit



Adventure, 8 DM, Hersteller/Muster von: Rauser Advertainment GmbH

Phillipp Marlau muß das Geheimnis seines verschwundenen Onkels lösen. Das Werbespiel der Volks- und Raiffeisenbanken ist nicht das schlechteste.

Systemanforderungen:
386/33, 4 MB RAM, SVGA, Maus, Windows

☛ mehr auf S. 84



gearheads



Action-Strategie, ca. 100 DM, Hersteller/Muster von: Philips Media

Spielzeuge werden aufgezogen und in eine haarsträubende Schlacht gegeneinander geschickt. Nur wer schnell ist, kann über den Widersacher triumphieren. Tolle Idee, die sich leider ein wenig zu schnell abnutzt.

Systemanforderungen:
386/33, 8 MB RAM, VGA, Windows

USK: ab 6

☛ **mehr auf S. 78**

Gus fährt zum verrückten Jahrmarkt



Edutainment, ca. 70 DM, Hersteller: T1 New Media/ Bertelsmann, Muster von: Rushware

Der dritte Teil der Gus-Lernspiel-Serie für Drei- bis Siebenjährige führt den tierischen Held auf den Rummelplatz. Drei Schwierigkeitsgrade machen das Game für die angepeilten Altersstufen interessant.

Systemanforderungen:
386DX/25, 8 MB RAM, SVGA, Windows

USK: ohne Beschränkung

Gus geht nach Cyberopolis



Edutainment, ca. 70 DM, Hersteller: T1-New Media/ Bertelsmann, Muster von: Rushware

In diesem Lernspiel führt der lustige Hund Gus Kinder ab drei Jahren auf eine abenteuerliche Suche nach verschwundenen Freunden. Hübsch gemacht und altersgerecht.

Systemanforderungen:
386DX/25, 8 MB RAM, SVGA, Windows

USK: ohne Beschränkung

HSV Offensiv

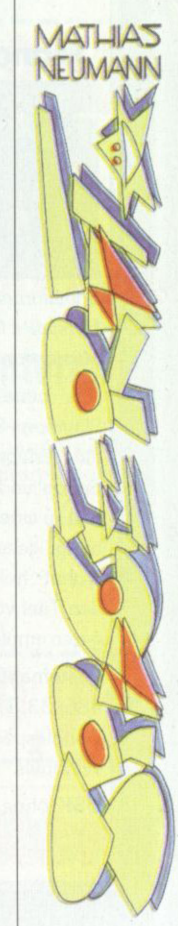


Managementsimulation, ca. 70 DM, Hersteller: Ultimasoft, Muster von: Pagedown Software

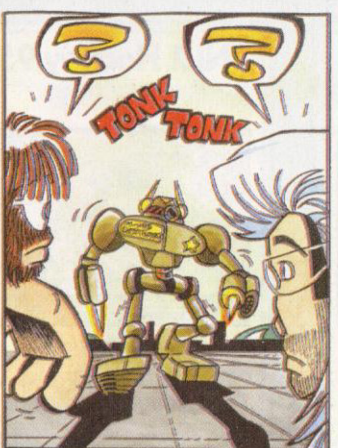
Das offizielle HSV-Spiel ist das erste in einer Reihe von Spielen für diverse Bundesliga-Vereine. Die Managementaufgaben sind wie so oft in der Ausführung unter dem Genre-Schnitt.

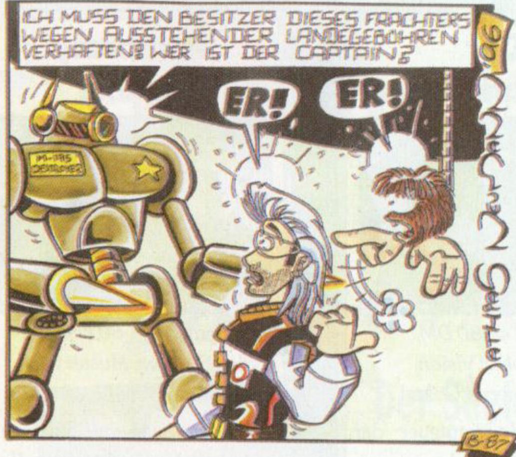
Systemanforderungen:
286/16, VGA, ca. 10 MB auf Festplatte

☛ **mehr auf S. 20**

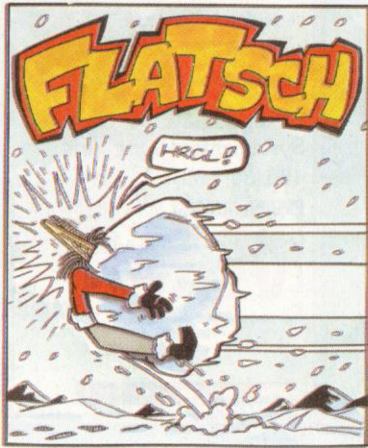






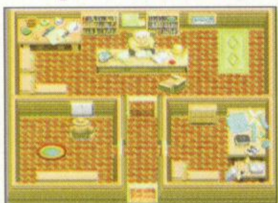








Indiana Jones Desktop Adventures



Adventure, ca. 30 DM, Hersteller: LucasArts, Muster von: Softgold

Indiana Jones sucht nach Schätzen in einem kleinen mexikanischen Dorf und muß sich zahlloser Feinde erwehren. Als Pausenfüller mag's gefallen, Indy-Fans werden ziemlich enttäuscht.

Systemanforderungen:
486/33, 8 MB RAM, VGA

☛ mehr auf S. 81

Judge Dredd



Jump'n'Run, ca. 100 DM, Hersteller/Muster von: Acclaim

Judge Dredd, der furchtlose Bulle, Richter und Henker aus den Superhelden-Comics schlägt sich hier durch ein Jump'n'Run. Eine ziemlich lieblose Ausführung macht das Spiel nicht gerade zum Knaller.

Systemanforderungen:
486/66, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

USK: ab 16

☛ mehr auf S. 114

Little Big Adventure



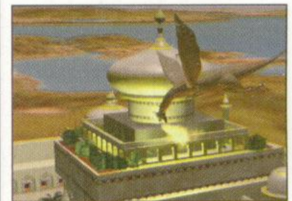
Adventure, ca. 35 DM, Hersteller: Adeline Software, Muster von: Electronic Arts

Der einsame Kampf des Spielerhelden gegen eine Diktatur setzte seinerzeit Genre-Akzente. Zum Sparpreis sollte man es sich auf jeden Fall holen, wenn man's noch nicht hat.

Systemanforderungen:
486/66, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk, ca. 40 MB auf Festplatte

USK: ohne Beschränkung

Magic Carpet PLUS



Fantasy-Flugsimulation, ca. 35 DM, Hersteller: Bullfrog, Muster von: Electronic Arts

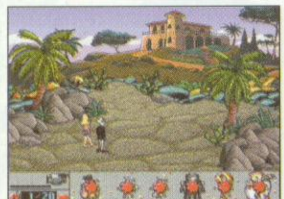
Abenteuer auf dem fliegenden Teppich; Magic Carpet und Hidden Worlds im Doppelpack zum Spartarif. Wer's noch nicht hat und sich nicht holt, ist selber schuld.

Systemanforderungen:
486/50, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

USK: ab 6



Der Mandarin-Prinz



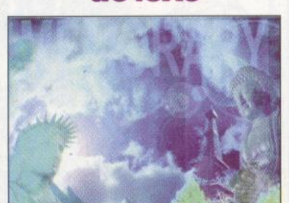
Edutainment, ca. 80 DM, Hersteller: Coktel Vision, Muster von: Sierra/Coktel

Das neueste Abenteuer der Playtoons-Serie dreht sich um die Erlebnisse der Helden Spirou und Fantasio, die diesmal zu einer königlichen Verlobung geladen sind. Die gewohnt hohe Qualität macht den Titel vor allem für die Jüngeren empfehlenswert.

Systemanforderungen:
486/33, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk, Windows

USK: ohne Beschränkung

Memorary de luxe



Infotainment, ca. 60 DM, Hersteller: Starcom, Muster von: Multi Media Press Connection

Englisch lernen auf die unterhaltsame Art. Kinderleichte Bedienung, die Darstellungen im Comic-Stil und saubere Sprachausgabe sind Vorzüge, die diesen Titel durchaus empfehlenswert machen.

Systemanforderungen:
386/33, 8 MB RAM, SVGA, CD-Laufwerk, Windows

NHL Hockey 95



Eishockeysimulation, ca. 35 DM, Hersteller/Muster von: Electronic Arts

Die ältere Version des EA-Eishockey-Knallers zum Spartarif. Gut für diejenigen, die nicht stets das Neueste wollen, denn auch der Titel aus dem Vorjahr hat immer noch einiges zu bieten.

Systemanforderungen:
486/33, 4 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk, Maus

USK: ohne Beschränkung

PBA Bowling



Bowlingsimulation, ca. 60 DM, Hersteller: Bethesda, Muster von: Virgin

Nicht zum ersten Mal scheitert der Versuch, Bowling zum Computerspaß zu machen. Auf jeden Fall ist ein Kegelabend in gemütlicher Runde vorzuziehen.

Systemanforderungen:
486/33, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

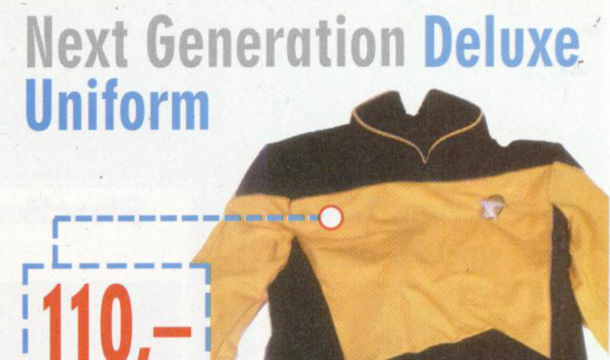
USK: ohne Beschränkung

☛ mehr auf S. 92





Next Generation Deluxe Uniform



110,–

Shirt inkl. Communicator (Größen S, M, L, XL – in den Farben Gold und Blau lieferbar)



Jetzt fest anschnallen:

Aufregender geht es einfach nicht – beim Arcade-Rennen wird Adrenalin in Eure Adern gepumpt!

CD-ROM, komplett deutsch

für Win 95

39,90

Star-Trek-Communicator



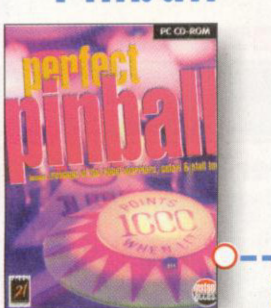
30,–

als Metallpin aus dem neuen Kinofilm „Generations"

39,–

als Metallpin – gehört unbedingt zum Outfit jedes Star-Trek-Fans

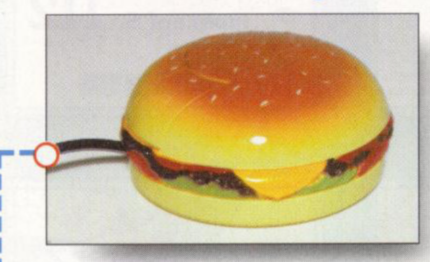
Perfect Pinball



39,95

Der Klassiker unter den Flippern!

Der Mouseburger



Der Hit gegen Eintönigkeit am Arbeitsplatz

39,95

Two in One

7th Guest & Dune

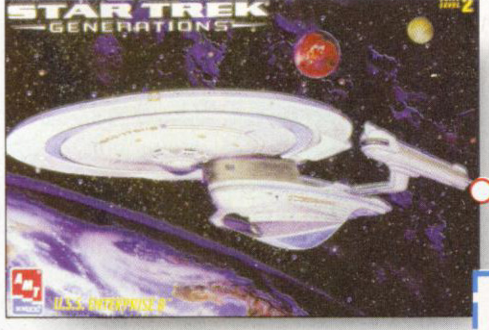
Diese zwei Klassiker sprechen für sich!



2 CDs

29,95

Enterprise B



49,90

Der neue Enterprise-Bausatz

Angebot des Monats

Der Seelenturm



Das packende, phantastische Rollenspiel in aufregender Arcade-Action.

CD-ROM

nur 29,95

Bitte Bestellkarte im Heft benutzen oder anrufen unter

0 56 51/97 96 20

Weitere Angebote findet Ihr auf unserer Heft-CD oder online unter

http://www.tronic.de



TRONIC-Verlag GmbH & Co. KG
Hessenring 32 • 37269 Eschwege
Postfach 1870 • 37258 Eschwege
http://www.tronic.de
e-mail: info@tronic.de

Puppen, Perlen und Pistolen



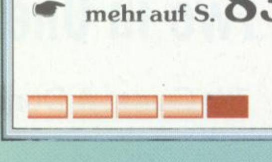
Adventure, ca. 80 DM, Hersteller/Muster von: Philips Media

Ein Abenteuer wie in der Schwarzen Serie. Als Privatdetektiv auf der Suche nach einer vermißten Person begegnet man einer Reihe gefährlicher Ladies. Das ist klasse gemacht und weckt den Bogart in uns allen.

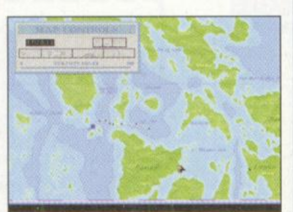
Systemanforderungen: 486/33, 8 MB RAM, SVGA, Maus, ca. 6 MB auf Festplatte

USK: ab 12

☛ mehr auf S. 83



Silent Hunter



U-Boot-Simulation, ca. 100 DM, Hersteller: SSI, Muster von: Mindscape

Im Südpazifik geht's während des II. Weltkriegs gegen die japanische Kriegsmarine. Gut ausgeführt, aber mit dem Genre-Handicap behaftet: Auf Dauer nur für Fans wirklich fesselnd.

Systemanforderungen: 486/66, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

USK: ab 12

☛ mehr auf S. 88



Space Hulk



Ballerspiel, ca. 100 DM, Hersteller/Muster von: Electronic Arts

Finstere Mutanten haben ein Raumschiff in ihre Gewalt gebracht. Dem Spielerhelden obliegt es, ihnen den Garaus zu machen. Eher durchschnittliche Balleraction mit reichlich Blut.

Systemanforderungen: 486/66, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk, Windows 95

USK: nicht unter 18

☛ mehr auf S. 112

Speed Haste



Rennspiel, ca. 100 DM, Hersteller/Muster von: Electronic Arts

Die einen bieten Realismus pur, andere setzen auf knackige Action. Speed Haste von EA fährt mit F-1-Boliden oder Stock Cars auf härteren Pisten. Gut.

Systemanforderungen: 486/33, 4 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk

USK: ab 6

☛ mehr auf S. 93

S.T.O.R.M



Action-Adventure, ca. 110 DM, Hersteller/Muster von: Electronic Arts

Action-Abenteuer unter Wasser. Im Kampf-U-Boot und Taucheranzug geht's gegen übermächtige Umweltverbrecher. Grafisch opulent und abwechslungsreich, ist der Spielspaß garantiert.

Systemanforderungen: 486/66, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

USK: ab 12

☛ mehr auf S. 89



Strike Base



Ballerspiel, ca. 90 DM, Hersteller/Muster von: Max Design

Zwei Kampfbasen beharken sich mit Flugzeugen und Panzern, und es gilt, die feindliche Basis zu vernichten. Gute Ideen werden leider nur durchschnittlich umgesetzt.

Systemanforderungen: 486/66, 8 MB RAM, VGA

USK: ab 12

☛ mehr auf S. 94

Super Street Fighter 2



Prügelspiel, ca. 80 DM, Hersteller: Capcom, Muster von: Virgin

Noch mehr Charaktere als im Vorgänger-Game prügeln sich nach Herzenslust. Gefallen wird's trotzdem nur eingefleischten Fans der Street-Fighter-Serie

Systemanforderungen: 486/33, 4 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

USK: ab 12

☛ mehr auf S. 109

Der Teletransportierschlumpf



Edutainment, ca. 100 DM, Hersteller/Muster von: Infogrames

Gurgelhals hat Schlumpfine gekidnappt, und die Schlümpfe müssen zahlreiche Aufgaben lösen, um sie zu befreien. Das Knobelspiel für die Kleinsten ist sehr hübsch ausgeführt.

Systemanforderungen: 386/33, 2 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk, Maus

USK: ohne Beschränkung

☛ mehr auf S. 12

Theme Park



Managementsimulation, ca. 35 DM, Hersteller: Bullfrog, Muster von: Electronic Arts

Als Leiter eines Erlebnisparks darf man sich um Riesenräder und Zuckerwatte bemühen. Der ebenfalls etwas angejahrte Bullfrog-Titel bietet immer noch Spielspaß vom Feinsten.

Systemanforderungen: 486/50, 8 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk

USK: ohne Beschränkung

Triazzle



Knobelspiel, ca. 70 DM, Hersteller: Berkeley Systems, Muster von: Softgold

Wer die kniffligen Legepuzzles in diesem Game löst, wird mit freier Sicht auf die verborgenen Bilder eines phantastischen Regenwalds belohnt. Ein schönes Spiel, das in seiner Art durchaus gefallen kann.

Systemanforderungen: 386/33, 4 MB RAM, SVGA, Maus, Windows

USK: ohne Beschränkung

Urban Runner



Adventure, ca. 130 DM, Hersteller/Muster von: Sierra/Coktel

Alle sind hinter dem Spieler-Helden her. Die Polizei will ihm einen Mord anhängen, die Drogenmafia mag ihn auch nicht besonders. Gut umgesetzte und spannende Story.

Systemanforderungen: 486/66, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk, Windows, ca. 8 MB auf Festplatte

☛ **mehr auf S. 113**

Virtual Corporation



Adventure, ca. 50 DM, Hersteller: Microforum, Muster von: Topware

Im weltgrößten Internet-Konzern der nahen Zukunft versucht man, Karriere zu machen. Trotz einiger Gimmicks wie Sprachsteuerung (Mikro im Lieferumfang) steht im Kern nur ein ziemlich ödes Multiple-Choice-Abenteuer.

Systemanforderungen: 486/50, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk, Soundkarte, Maus, Win 95

☛ **mehr auf S. 87**















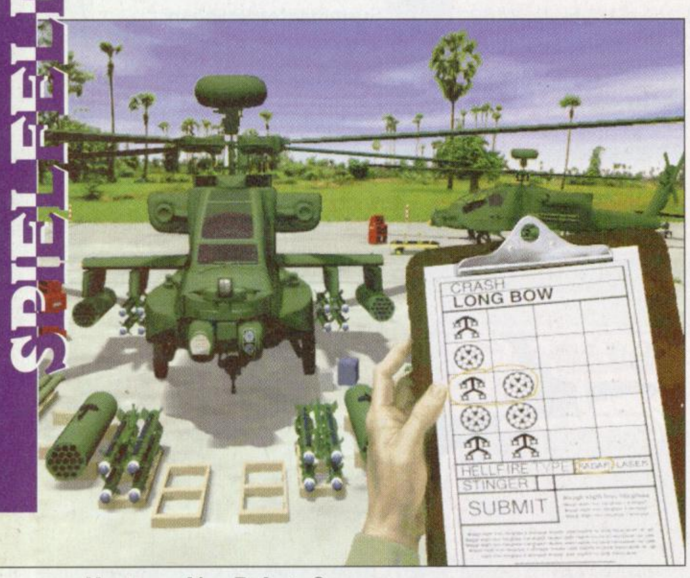


Gerenderte Intrografik vom Feinsten

AH-64D LONGBOW

Sieger

Ein neue Flugsimulation für Rechnerboliden kommt von Electronic Arts. Aus dem Hubschraubercockpit gibt es unter anderem atemberaubende Grafiken zu bewundern.



Haste mal 'ne Rakete?



Wenn's Nacht wird über Panama

Der AH-64D Longbow ist eines der wichtigsten Waffensysteme in der modernen Kriegsführung. Die Spezialisten von Jane's Combat Simulations und Origin haben sich dieser High-Tech-Flugmaschine angenommen und eine überaus realistische Simulation mit atemberaubender Grafik geschaffen.

Wie bei einer renommierten Firma wie Jane's nicht anders zu erwarten, bietet das Programm vielfältige Informationen über militärische Fahr- und Flugzeuge an. Die dabei verwendeten Texte und Fotos entstammen den Büchern des amerikanischen Militärspezialisten und wurden komplett ins Deutsche übersetzt.

High-Tech-Flugspaß

Das eigentliche Spiel kann in fünf Sektionen untergliedert werden. Wer sofort Action haben möchte, begibt sich in den Quickstart-Modus und landet gleich hinter dem Steuerknüppel des Apache. Mit unendlicher Munition und einem unzerstörbaren Hubschrauber ausgestattet, kann man sich voll der Balleraction widmen.

Wer erst einmal mit dem Kampfgerät vertraut werden möchte, sollte das Trainingszentrum besuchen. Hier gibt es Filme über den Apache zu sehen, und in einem interaktiven Flugkurs lernt man alles Wesentliche über die Instrumente und die Steuerung des Helikopters. Jede der sieben Trainingsmissionen nimmt etwa eine halbe Stunde in Anspruch und läßt kaum Fragen zum Spiel offen.

Hat man genug gelernt, kann man sich an die ersten richtigen Missionen herantrauen. Über 200 Einzelmissionen stehen für die Flugaction zur Vefügung, wobei man natürlich Einfluß auf Gelände, Tageszeit und Wetter nehmen kann. Langeweile dürfte also nicht so schnell aufkommen.

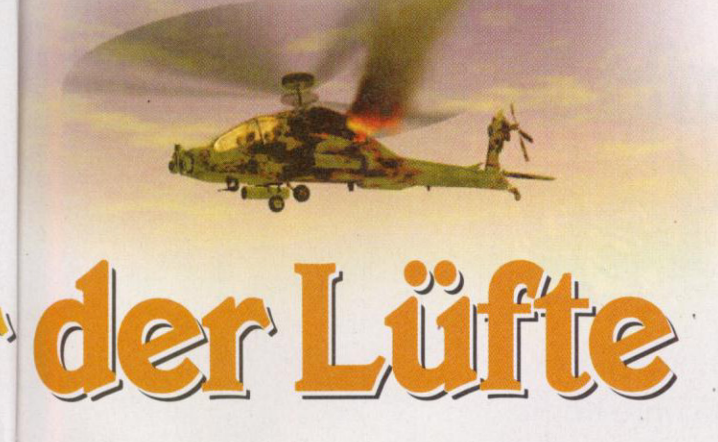
Wer sich mehr für komplette Kriegsführung interessiert, wird den Kampagnenmodus schätzenlernen. Hier gilt es, im polnisch-ukrainischen Grenzgebiet mit dem Apache für Frieden zu sorgen. Der Ausgang jeder Mission wirkt sich auf das gesamte Schlachtfeld aus. Zu viele Fehler, und der Feind gewinnt das Duell in dieser Krisenregion.

Aber auch internationale Zwischenfälle können mit der Simulation nachgespielt werden: In den historischen Missionen muß bewiesen werden, ob man auch mit dem Vorgängermodell, dem Apache AH-64A, in Krisensituationen klarkommt. Dabei stehen je sechs Missionen aus dem Golfkrieg und der Panamakrise zur Wahl.

Grafikorgie

Die Grafik der Simulation läßt auf Rechnerboliden kaum Wünsche offen. Auf einem Pentium 133 ist das Spiel in höchster Detailstufe flüssig spielbar. Gerade die Perspektiv-Korrektur sorgt dabei für eine realistisch wirkende Landschaft. Nur im extremen Tiefflug verpixeln die Texturen. Viele 3D-Objekte sorgen für Abwechslung in den Missionen. Im Tiefflug über eine Stadt zu rauschen, macht richtig Spaß.

Damit die Spielfreude auch auf langsameren Systemen nicht zu kurz kommt, kann die Grafikauflösung heruntergeschaltet werden. In der niedrigsten Detailstufe und bei einer Auflösung von 320 x 200



der Lüfte

Bildpunkten ist die Simulation auch auf einem 486/66 noch ruckelfrei zu spielen – höchstes Vergnügen kommt trotzdem erst auf einem Pentium auf. Viele Echt-Video- und Rendering-Sequenzen lockern das Spielgeschehen auf.

Flugstunde

Die Programmierer haben das Flugmodell für diese Simulation anhand von Originalunterlagen der Hersteller erarbeitet und sich sehr viel Mühe bei der Umsetzung der aerodynamischen Gesetze gemacht. In höchster Realismusstufe wird das Fliegen wie zum Tanz auf dem rohen Ei. Beim Heranpirschen an den Gegner über hügeligem Gelände machen die Aufwinde und der Groundeffekt schwer zu schaffen. Aber gerade dieser hohe Realitätsgrad macht richtig Spaß, denn der Apache ist auch kunstflugtauglich und kann ohne Probleme Loopings und Rollen fliegen, um zum Beispiel einer feindlichen Bedrohung auszuweichen.

Sämtliche modernen Joysticks werden natürlich unterstützt und die Kontrolle über den Hubschrauber mit solch einem Gerät deutlich vereinfacht. Ein automatischer Copilot kümmert sich um die Abwehr von feindlichen Raketen und wählt die Ziele nach Priorität aus. Der Pilot muß dann nur seine geballte Waffenkraft einsetzen, um den Feind in Grund und Boden zu rammen.

Komfortable Sache

Gerade in bezug auf den Spielkomfort ist diese Simulation beispielhaft. Sowohl Realismus als auch Grafikdetails können nicht nur in drei Stufen verstellt werden, sondern alle Optionen lassen sich einzeln den persönlichen Bedürfnissen entsprechend einstellen. Auch die Tastatur- und Joystickbelegung kann individuell angepaßt werden, so daß man die Steuerung genau den eigenen Wünschen entspricht. Besonders interessant ist, daß das Spiel mit mehreren CD-ROM-Laufwerken zusammenarbeitet. Wer also über mehr als ein Laufwerk verfügt, kann gleichzeitig beide CDs einlegen und muß sich fortan nicht mehr als Diskjockey betätigen.

Insgesamt erfüllt der Longbow alle Kriterien, die eine moderne Flugsimulation ausmachen. Gute Grafik wurde mit einem hervorragenden Flugmodell gepaart. Die äußerst umfangreiche deutsche Anleitung erklärt alles Wesentliche über den Apache und enthält viele zusätzliche Informationen. Leider besitzt die Simulation keine Netzwerkmöglichkeiten, so daß man sich nur allein über den Kriegsschauplätzen austoben kann. ❑

ag

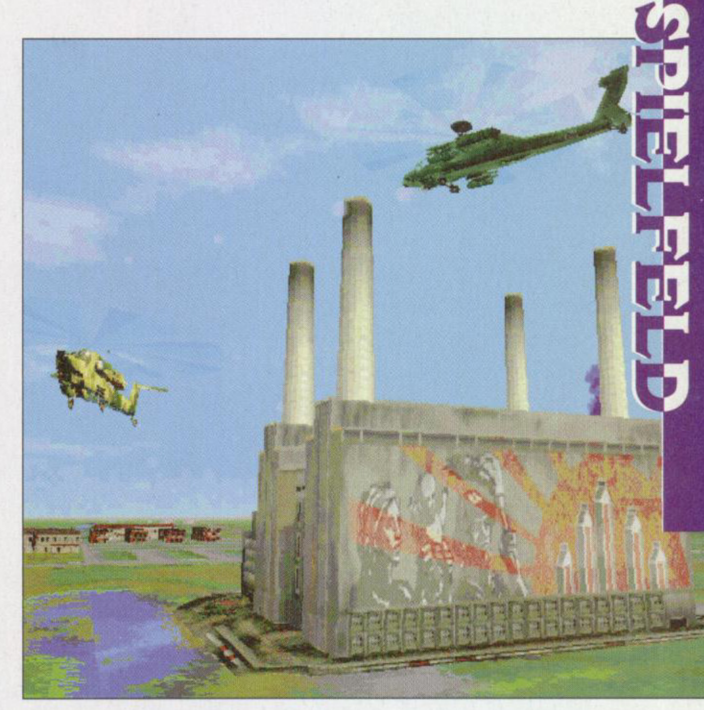
Sahneflieger

Die Experten von Jane's Combat Simulations haben hier eine Simulation der Spitzenklasse hingelegt. Auf schnellen Rechnersystemen kommt echtes Hubschrauberfeeling auf. Flüssige Grafiken und ein ausgezeichnetes Flugmodell sorgen für hohen Spielspaß. Besonders interessant sind die vielfältigen Einstellungsmöglichkeiten, die das Programm bietet. Nur die hohen Ladezeiten und die fehlenden Netzwerkoptionen haben eine noch höhere Wertung verhindert. Unbedingt mal anfliegen!

Arndt



Der Longbow im Luftkampf



Schade um den schönen Hubi



gearheads

Spielzeugkrieg

Es darf wieder einmal Krieg geführt werden! Diesmal sind es aber keine tapferen Soldaten, die sich gegenseitig ihre Köpfe einschlagen. Philips Media sieht die Welt mit Kinderaugen und schickt aufziehbare Spielzeuge aufs Schlachtfeld.

SPIELFELD

Au weia!, werden viele gestreßte Mütter denken, wenn sie den Untertitel von Philips neuestem Strategie-Action-Game **gearheads** lesen: Wütender Krieg der aufziehbaren Spielzeuge! Vor allem, wenn sich Sohnemann gerade erst an Barbie und Ken gewöhnt hat, wird es für Eltern ein kalter Schlag ins Gesicht sein, denn jetzt gilt: Nieder mit den feindlichen Spielzeugen, koste es, was es wolle!

Das Spielprinzip ist recht simpel. Jeder Spieler hat ein ausgewähltes Repertoire an Spielzeugen. Zwölf verschiedene gibt es, die allesamt unterschiedliche Fähigkeiten, Vor- und Nachteile haben. Da gibt es beispielsweise Disasteroid, einen Kampfroboter, der sich zwar mit seiner Bewaffnung durch fast jede Defensive ballert, dafür aber sehr langsam läuft, oder Kangaruffian, ein boxendes Känguruh, das die Gegner einfach zurückboxt. Ziel des Spiels ist es, als erster 21 Spielzeuge über die gegnerische Ziellinie zu bringen. Dabei kann entweder gegen den Computer oder gegen einen zweiten Spieler angetreten werden. Jedes Spielzeug braucht seine Zeit, um aufgezogen zu werden – härtere Kandidaten dementsprechend länger. Wird ein nicht vollständig aufgezogenes Spielzeug in die Schlacht geschickt, dann kommt es früher oder später dazu, daß es seinen Geist aufgibt. In diesem Fall muß auf Hilfe gewartet werden, beispielsweise von „Handy", einer kleinen weißen Hand, die liegengebliebene Spielzeuge wieder aufzieht. ❑

tri



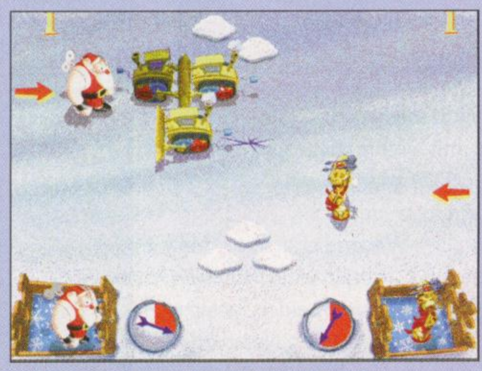
Big Al, der Bulldozer, gegen Clucketta, die Henne! Au weia ...



Wenn der Weihnachtsmann Krush Kringle vor Wut auf den Boden haut, ändern alle Spielzeuge ihre Laufrichtung



Giganten auf dem Eis! Aber Vorsicht: Das gefrorene Element ist brüchig!



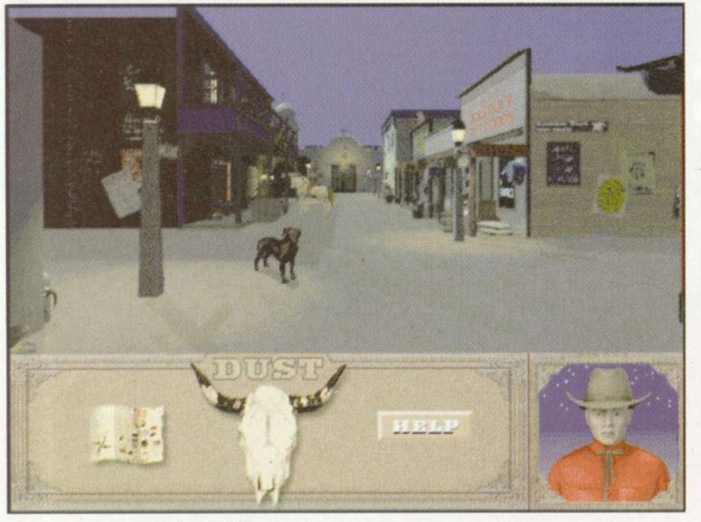
Auf diesem Spielfeld gibt es allerlei Unannehmlichkeiten, wie zum Beispiel Teleporter

Chaos!

Zugegeben: Die Idee, die hinter gearheads steht, ist nicht gerade eine der schlechtesten. Es ist auch ganz lustig anzusehen, wie die Spielzeuge sich selbst auf den vier verschiedenen Schlachtfeldern in die Quere kommen. Aber leider artet das ganze Geschehen oft in Hektik und Chaos aus. Und wer die Aufladezeiten der einzelnen Spielzeuge nicht im Kopf hat, gibt schnell den Löffel ab. Alles in allem hätte man meiner Meinung nach aus der interessanten Idee wesentlich Besseres machen können.

Thomas





Nicht alles schläft

DUST

Rauchende Colts

In ausgelatschten Cowboystiefeln durch den heißen Sand einer Westernstadt stapfen: BMGs neuester interaktiver Streifen macht's möglich.



Hier hilft ein Beruhigungsknochen

Ein Schuß hallt durch die nächtliche Einsamkeit der Wüste. Erwischt hat es den Sheriff der kleinen Westernstadt. Mit anderen Worten heißt das, es gibt einen freien Arbeitsplatz in dem kleinen Städtchen. Und der soll natürlich vom Spieler besetzt werden.

Doch bevor man sich in **Dust** den begehrten Stern an die Weste heften darf, gibt es noch allerhand zu erledigen. Die Stadt will erkundet, Leute wollen befragt und so manche Pokerrunde will gezockt werden. Sicher sind auch die in der Stadt seßhaften schönen Mädels nicht zu verachten ...

Doch BMGs Wilder Westen ist leider nur halb so wild. Die Figuren des interaktiven Adventures bestehen nur aus Porträtfotos der einzelnen Darsteller, die dann mit Hilfe des Computers animiert wurden. Dadurch sind Mimik oder Bewegungen sehr ruckelig geraten – von synchroner Sprachausgabe ganz zu schweigen.

Das alte Schlitzohr gibt wichtige Infos

Sicher muß man dem Game die einfache Benutzerführung zugute halten. Am unteren Bildschirmrand befinden sich Icons zum Speichern sowie für Hilfestellungen, und auch die eigene Spielfigur ist dort abgebildet. Klickt man sie an, kommt man ins Inventar.

Und ganz bestimmt ist auch der alte Chinese überaus hilfreich, dessen Haus gleich am Eingang zur Stadt zu finden ist. Das alte Schlitzohr hat nämlich stets neue Tips auf Lager, was als nächstes zu tun ist. Natürlich sollte auch das Gespräch mit allen anderen Bewohnern der Westernstadt gesucht werden, um Informationen zu erhalten. Aber Vorsicht, nicht alle sind freundlicher Gesinnung!

Zum Test lag vorerst nur die englische Version vor, die deutsche soll seit Juni vorliegen. Allerdings nur mit deutschen Untertiteln, die Sprachausgabe bleibt wie sie ist; ob's wohl daran liegt, daß im Wilden Westen eben kein Deutsch gesprochen wird? ❑

sat

Wo ist mein Pferd?

BMG, ich muß mich beschweren: Ist ja echt nett von Euch, mich auf einen Trip in eine Westernstadt zu schicken. Aber als einziges Fortbewegungsmittel ein paar ausgelatschte Cowboystiefel? Ohne Gaul?!?

Ganz im Ernst: Dust ist nett gemacht, wenn man es auch grafisch hätte besser umsetzen können. Und auch das Geheimnis der Pokerrunden werden die Zocker in der Bar wohl mit ins Grab nehmen. Aber wer auf Rauchende Colts steht, dem wird auch Dust gefallen.

Sandra



Wer könnte dieser Lady ein Spiel abschlagen?



Dust

Systemvoraussetzungen: 486/66, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk, Windows

Wertung

Grafik | Sound | Komfort

Was uns auffiel:
+ einfache Benutzerführung
+ witzige Aufmachung
– schlechte Animationen

Hersteller: BMG Interactive | Preis: 80 DM

INDIANA JONES
DESKTOP ADVENTURES



Leichte Kost

Als der große Indiana Jones, der Abenteuer wie kein zweiter erlebte, sich auf die Suche nach der Bundeslade und dem Heiligen Gral begab ... LucasArts hat den Großen jetzt ganz klein werden lassen.

Hurra! LucasArts hat ein Adventure produziert, zu dem man kein Handbuch benötigt! Na, das ist ein Wort, oder? Dafür ist das Game allerdings auch 'ne Nummer kleiner geraten als andere Adventures.

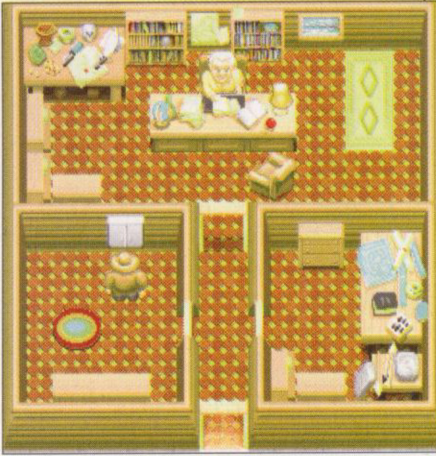
Indiana Jones Desktop Adventures sind nicht nur optisch, sondern auch im Preis viel smaler als andere. Für nur 30 Tacken kann man das neueste Abenteuer des bekannten Actionhelden erstehen. Doch 30 Tacken sind 30 Tacken, was bietet LucasArts fürs Geld?



Nix mit oho

Klein, aber oho, heißt es immer so schön. Indiana Jones Desktop Adventures ist in meinen Augen allerdings nur klein. Da kann auch der kleine Preis nichts dran ändern. Denn bedenkt man, daß beispielsweise Sierra für ebenfalls 30 Märker echte (wenn auch alte) Highlights wie Gobliins oder Gabriel Knight auf den Markt gebracht hat, erscheint der Preis gleich gar nicht mehr so klein. Also, mir kann der Mini-Indy mal gestohlen bleiben!

Sandra



In einem Fenster auf dem Desktop erscheint eine simple Grafik. Aus Jones ist ein geschrumpftes Etwas geworden, das sich ruckelig durch ein mexikanisches Dorf der dreißiger Jahre steuern läßt. Hier gibt es einige Hütten und natürlich auch Figuren, von denen man per Sprechblasen Auskünfte zum Spielverlauf bekommen kann.

Schnell ist das winzige Dorf erkundet, und einige brauchbare Gegenstände, wie eine Peitsche und ein Erste-Hilfe-Koffer sind eingesammelt. Jetzt geht's daran, das Umland zu erkunden, das aus Urwald, Wüste oder kleinen Labyrinthen besteht und in dem die eigentlichen Rätsel und Puzzle (Verschiebespielchen, Tauschaktionen) zu lösen sind.

Hier begegnen Abenteurer auch gefährlichen Skorpionen, Spinnen oder Wilden, die sie mit ihrer Peitsche außer Gefecht setzen können und auch sollten, denn am rechten unteren Fensterrand gibt es eine Energieanzeige.

Das Game dürften geübte Spieler in 'ner schlappen Stunde durchgespielt haben. Dafür hat das Teil einen eingebauten Zufallsgenerator, der bei jedem Neustart ein anderes Abenteuer garantiert. ❑

sat

Desktop Adventures
File Options Window Help
Welcome to LUCASIO, Señor Jones! My name's Bonifacio.
If you're having trouble
First Aid Kit

Hier gibt's Erste Hilfe

Und so sieht's komplett aus

Die Karte wäre gefunden



Hier rasen keine Affen durch den Wald

Indiana Jones Desktop ...

Systemvoraussetzungen: 486/33, 8 MB RAM, VGA, 3,5-Zoll-Diskette, Windows, VGA

Wertung

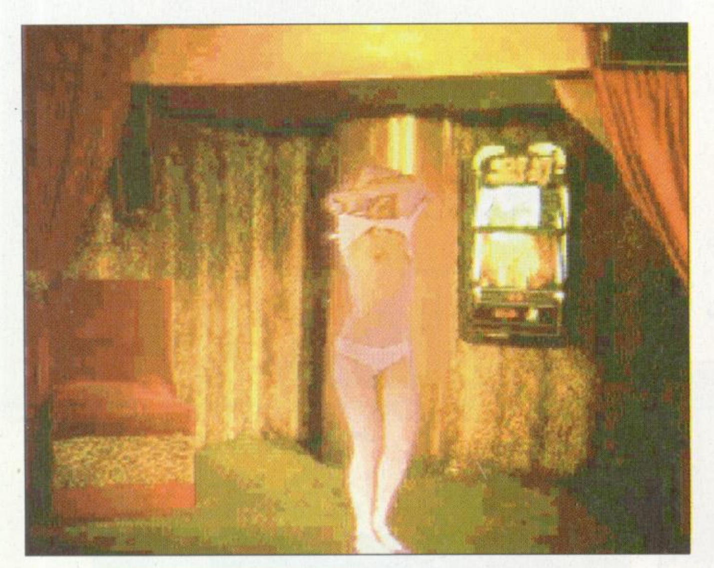
Grafik	Sound	Komfort

Was uns auffiel:
+ viele Lösungswege

– billige Machart
– mäßiger Spielspaß

Hersteller: LucasArts — Preis: 30 DM





Reporter Paul beim „Enthüllungs-Journalismus"

DIE AFFÄRE MORLOV

Down and out in Paris

Ein Fall für Hobby-Detektive: Der interaktive Film-Krimi DIE AFFÄRE MORLOV bietet nicht nur knisternde Maigret-Atmosphäre – nein, wer den Fall schnell löst, kann auch eine echte Reise nach Paris gewinnen.

Schauplatz Montmartre, Paris, Frankreich. Der junge Reporter Paul Keirn gerät in den Verdacht, eine russische Einwanderin ermordet zu haben. Die (verblichene) Genossin Irina hat – wie schon ihr Vater – für den französischen Geheimdienst gearbeitet und pflegte eine freundschaftliche Beziehung zu Pauls Lover Virginie, die seither vom Erdboden verschwunden ist.

Klaro, hier sind eine Entführung und die Russen-Mafia im Spiel. Diese Gedanken geistern schon nach ein paar Minuten durchs Hirn des Lucky Losers Paul. So macht er sich schleunigst an die Arbeit, um Beweise zu sichern, Personen zu befragen und logisch zu kombinieren, damit er seine Geliebte wieder in den Schoß der Freiheit zurückführen kann. Dazu bleiben ihm ganze 48 Stunden. Kein einfaches Unterfangen, wird er doch von den Killern der anderen Seite und der Gendarmerie gehetzt, aber vom französischen Geheimdienst gedeckt. Der Wettlauf mit der Sanduhr kann beginnen ...

Das Krimi-Adventure ist in Bild, Film und Menü-Übersicht aufgebaut, wobei die Bedienungsführung bei der An- und Auswahl der Objekte im Inventar sehr „handlich" ist. Jederzeit kann zwischengespeichert werden.

Gemäß der laufenden Ermittlungen erhält der gute Paul Zugang zu verschiedenen Schauplätzen. Er trifft auf leere Appartements und findet eine Reihe von Gegenständen, die er gut gebrauchen kann – unter anderem einen Revolver und einen KFZ-Schein, die enorm wichtig werden. Bald taucht auch ein Geheimdienstmann auf, der weitere Tips parat hat. So kommt der Journalist peu à peu an alle möglichen Orte (Tiefgarage, Auto, Strip-Club, Landschloß usw.), die grafisch mit sehr viel Liebe zum Detail umgesetzt worden sind. Auch die handelnden Personen werden von gut agierenden Schauspielern dargestellt, und die deutsche Sprachausgabe ist ebenfalls wohlgelungen.

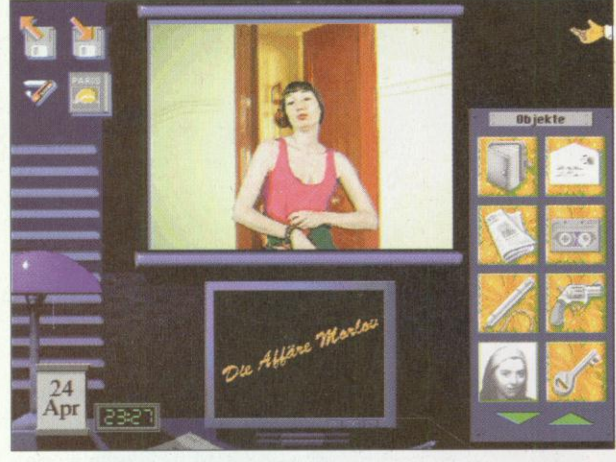
Schritt für Schritt erklickt man sich den Weg bis zum Versteck des obskuren Morlov, der Heroin nach Paris schmuggelt, und befreit das schöne Opfer der Entführung. Alles in allem ist **Die Affäre Morlov** ein brauchbares, weil logisches und kniffliges Krimi-Adventure.

❑

M.K.

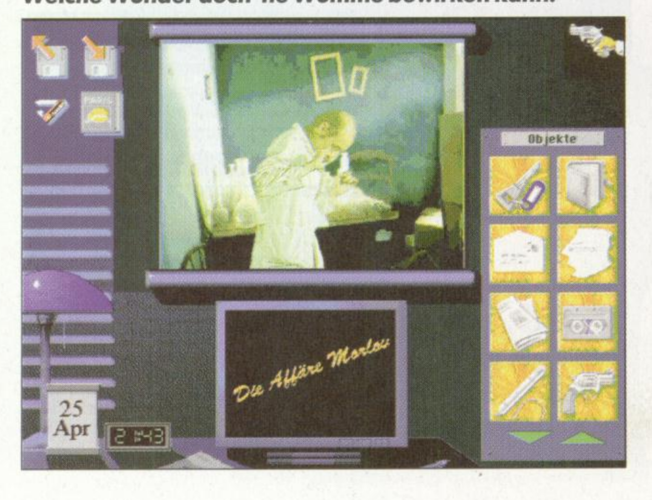
Detektive in Paris

Wer sich besonders schnell registrieren läßt und bis zum 30. Juni 1996 einen vernünftigen Lösungsweg an Nova Media schickt, gelangt in den großen Lostopf, in dem eine Reise nach Paris auf den späteren Sieger wartet.



Mit der richtigen Requisite wird Stephanie gesprächig

Welche Wunder doch 'ne Wumme bewirken kann!





Die Affäre Morlov

Systemvoraussetzungen: 486/66, 4 MB RAM, VGA
Doublespeed-Laufwerk, Windows

Wertung

Grafik – Sound – Komfort

Was uns auffiel:
+ gute deutsche Sprachausgabe
+ logischer Aufbau; gehobener Schwierigkeitsgrad
– Zeitlimit bei Adventures störend
– Nach jedem „Game Over" kompletter Neustart

Hersteller: Nova Media Verlag — Preis: 79 DM

PUPPEN, PERLEN UND PISTOLEN

Laß krachen!

PUPPEN, PERLEN UND PISTOLEN ist ein interaktives Full-Motion-Grafik-Adventure im Stil der traditionellen Sierra-Quest-Adventures.



Privatdetektiv Scott Anger hat einen Hangover, als er des Morgens in seinem Büro erwacht. Too much alcohol in der letzten Nacht! Der Grund: Seiner Ex-Freundin Angela Donald wurde das Licht ausgeblasen.

In den frühen Morgenstunden rauscht Carol Kline ins Office, um Scott wegen des Verschwindens ihres Bruders zu engagieren. Der Schnüffler übernimmt den Fall. Als er die wichtigsten Utensilien an sich genommen und mit seinem Partner Ralf gesprochen hat, begibt sich der Held auf die Suche nach dem Vermißten.

Nachdem er seinen Vermieter ruhiggestellt hat (Mietrückstände!), geht's ab zum Asphalt-Dschungel der Stadt, um Hinweise zu finden, Typen zu befragen, den befreundeten Police Officer um Infos zu bitten, Beweise zu sammeln und hier und da ein paar Runden Poker mit halbseidenen Unterweltleuten hinzulegen. Korruption, Betrug, Begierde – und eben Mord, Frauen, die Ärger bereiten, bestechliche Bullen, gerissene Charaktere und gestohlene Diamanten – das ist die schmutzige Welt, in der Scotty seinen Fall zu lösen hat.

Das Inventar besteht aus der Brieftasche, der Uhr und dem Notizbuch. Geld wird für Fast food, Bestechung und Poker ausgegeben. Der Zeitfaktor ist ein wesentlicher Bestandteil des Games, und die Charaktere reagieren stets unterschiedlich, ganz nach Lust und Laune.



Poker – es geht nicht ohne!

Film ab

PP&P ist ein spannendes Grafikadventure im Full-Motion-Film-Stil, ähnlich den traditionellen *Sierra-Quest*-Produktionen wie z. B. *The Beast Within*. Videosequenzen werden während der Nachforschungen im Game reichlich angeboten und verwendet, um neue Orte zu beschreiben oder das Gespräch mit anderen Personen zu beleben. Der Jazz-Sound weiß ebenso zu begeistern wie die coole Benutzerführung. Einziges Manko: Wer zu hastig vorgeht, ständig nervige Fragen stellt oder sich zu lange aufhält (Zeitlimit!), wird schnell am Hering lutschen und sich ins Abseits manövrieren.

Manfred

Es ist ratsam, die Leute richtig auszuhorchen, ohne sie zu verärgern. Aufgepaßt: Nicht jeder will über bestimmte Dinge reden, und wer unangenehme Fragen stellt, gerät leicht ins Abseits. Mit dem Notizblock werden alle wichtigen Fakten automatisch festgehalten. Gegenstände, die man Personen geben möchte, müssen nicht unbedingt nützlich sein. Andererseits kann es vorkommen, daß man die falschen unwiederbringlich abliefert.

Schönheit schützt vorm Tode nicht!

Unterwegs ist man stets in Angers Auto. Es gibt drei Karten, auf denen die wichtigsten Orte und Plätze gekennzeichnet sind. Draufklicken, und schon wird man, teilweise mit enormen Zeitkosten (!), am Ziel entlassen.

Puppen, Perlen und Pistolen ist ein gelungener Krimi, ein gutes, logisch aufgebautes Game (mit neun verschiedenen Lösungswegen), abgemischt mit herrlichen Sounds und hochauflösenden bewegten Bildern. Die Doppel-CD ist komplett in deutscher Sprache (die englische Originalversion nannte sich *The Dame was Loaded*) und garantiert für langanhaltenden Schnüfflerspaß. ❑

M.K.



Die schießwütige Lady überzeugt mit treffenden Argumenten

Puppen, Perlen und Pistolen

Systemvoraussetzungen: 486/33, 8 MB RAM, SVGA, ca. 6 MB auf Festplatte

Wertung

Grafik	Sound	Komfort
■■■■□	■■■■□	■■■■□

Was uns auffiel:
+ hervorragende Filmsequenzen
+ starke Jazz-Sounds
+ übersichtliche Benutzerführung

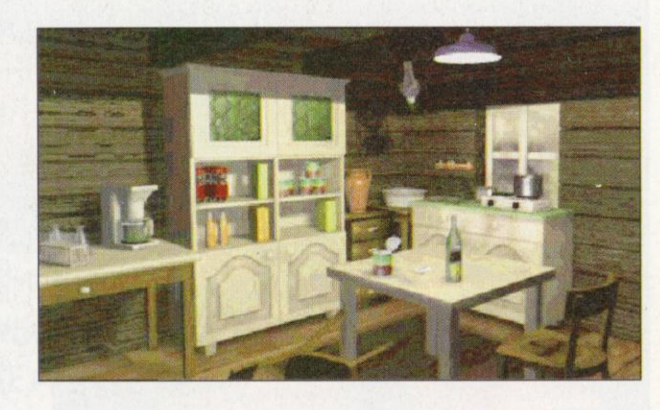
– enges Zeitlimit

Hersteller: Philips Media — Preis: 80 DM

FREE SPIRIT

Bildungs-Adventure

Wer schon immer wissen wollte, wie man sich korrekt bewirbt, bekommt im Werbespiel FREE SPIRIT ein paar Antworten. Ganz nebenbei löst man außerdem einen verzwickten Kriminalfall.



Onkel Toms Hütte (sorry, Mr. Morgen!)



Ein Zimmer ohne Aussicht

Mehr drin

Achtung, hier herrschen 360 Grad! Rausers Crew zeigt, daß man auch mit kleinerem Aufwand einiges leisten kann. Vielleicht sollte man sich im Reutlinger Haus ernsthaft überlegen, nicht nur branchenbezogene Themen, sondern auch „kommerzielle" Produkte zu entwickeln. Die Mittel sind offensichtlich vorhanden.

Im vorliegenden Spiel sind jedenfalls nur kleinere Schwächen zu verzeichnen. So sind manche Objekte nur schwer zu erkennen, und bei schnelleren Rechnern jagen die Bildschirmtexte nur so über den Screen; da hapert's wohl noch ein wenig mit der Systemanpassung. Auch die Kollisionsabfrage arbeitet nicht immer ganz exakt, und die etwas schlichte Steuerung sollte ebenfalls noch ein wenig aufgewertet werden.

Manfred



Für ganze acht Mark gibt's das Werbespiel der Volks- und Raiffeisenbanken, **Free Spirit**, das von der Firma Rauser Advertainment mit hübschen 3D-Grafiken, flüssigem 360-Grad-Scrolling, feiner Sprachausgabe und ebensolchen Sounds ausgestattet worden ist.

Zur Story: Der jugendliche Held der Geschichte, Phillipp Marlau, sucht nach seinem verschollenen Onkel, einem Wissenschaftler. Der soll angeblich kurz vor einer sensationellen Entdeckung im Bereich Umweltschutz bei einem Autounfall sein Leben ausgehaucht haben. Man findet aber keine Leiche, und Phillipp macht sich als Hobby-Detektiv auf den Weg, um den Fall zu klären. Unterwegs landet man dem Sinn des Spiels entsprechend unter anderem bei Geldinstituten und beim Arbeitsamt, wo sich die verschiedenen Hinweise für die Lösung des Rätsels finden – korrektes Auftreten und manierliche Umgangsformen vorausgesetzt. So verbirgt sich hinter dem interaktiven Krimi gleich noch eine Art Lernspiel, in dem einiges über den Weg zum beruflichen Erfolg im Bankgeschäft zu erfahren ist.



Der Platz der „Einheit" – hier zentriert sich das Geschehen

Am Ende führt die Spur zur Firma Greenworld, deren Entwicklungsleiter Trosski seinen beiden Hobbies Geld und Karriere frönt. Er hat den Onkel entführt, um Profit aus dessen Entdeckungen zu ziehen. Letztendlich siegt natürlich das Gute, Phil kann das Opfer befreien und dafür sorgen, daß Trosski und seine Schergen hinter Gitter wandern.

Wie so oft, zeigt auch dieses Spiel einige der besonderen Probleme von Werbe-Games. Auf der einen Seite hat man sich zwar um die spielerische Seite bemüht und die PR nicht allzu aufdringlich gestaltet, auf der anderen Seite merkt man deutlich, das ein „verkaufsfördernder" Auftrag hinter der Story steckt.

Beachtlich ist die Qualität des Sounds – hier wird unter anderem gelungene Sprachausgabe geboten –, und auch die Grafik ist nicht von schlechten Eltern. In puncto Steuerung und Gameplay wäre bestimmt noch ein wenig mehr drin, aber dafür gibt's das ganze ja auch zum ganz kleinen Preis. ❏

M.K.



VIRTUAL CORPORATION

Lücken im System

Das kanadische Haus Microforum hat sich des Internet-Themas angenommen und eine mikrofongesteuerte Simulation entwickelt, die karrierelustige Spieler in die nahe Zukunft führt.

Wir schreiben das Jahr 2028. Das Internet hat sich (logischerweise) inzwischen um einiges weiterentwickelt. Die bekannteste Company in diesem Bereich ist Pogodyne. Dort bewirbt man sich als Spieler in der Rolle des Helden, um anschließend die steile Karriereleiter zu erklimmen. Es gewinnt, wer sich schließlich bis zum Posten des Präsidenten in der Chefetage hochgearbeitet hat. Doch der Weg dorthin ist dornenreich. Intrigen, Korruption, Streß und selbst Mord: Das sind nur einige Steine, über die man unterwegs stolpern kann.

Die Präsentation ist leider nicht das, was man nach einem ersten Blick erwarten möchte. Auf dem Screen erscheint eine grafische Liste, in der einzelne Firmengebäude ausgewählt werden können. Das alles ist ziemlich schlicht gestaltet und wird auch im Verlauf des Spiels nicht viel ansehnlicher.

Die Sprachausgabe dagegen ist gut gelungen. Einen Teil des Spiels muß man mit der eigenen Stimme steuern. Allerdings beschränkt sich die Spracheingabe auf „Jas" oder „Neins" bei unzähligen Telefonaten im eintönigen Büroalltag, die nur allzu schnell ziemlich langweilig werden. Je nach Ausgang dieser sowohl einseitig als auch einsilbig geführten Gespräche warten Beförderung oder Rausschmiß. Und dieser letzte Punkt ist durchaus wörtlich zu nehmen: Mit einem Sprung vom Dach beendet der Spielercharakter sein Erdendasein.

Was aber passiert eigentlich genau, bis es so weit kommt? Nun, man lümmelt und tummelt sich im Netz. Mittels eines Datenjacks, der hinters Ohr der Spielfigur gepflanzt wurde, kann man sich interaktiv in der Cyberwelt des Webs bewegen. Das macht ganz schön Streß, und deshalb geht's zwischendurch auch mal zum Shoppen, in die Disco oder in den Urlaub. Egal was man wählt: Hauptsache, das Streßbarometer landet wieder bei einem Wert im grünen Bereich.

Als großer Nachteil erweist sich die Tatsache, daß man nicht einmal nach Belieben abspeichern kann! Das geht nur nach Erledigung der jeweiligen Aufgabe, und außerdem gibt's auch nur Platz für magere vier Saves. ❏

Patrick Stiller/M.K.



Gute News, schlechte News

Es entwickelt sich ein interessantes Bewerbungsgespräch

Vom Dach gestürzt

Nur zu oft geht's mit Modethemen wie mit dem Internet. Bei Virtual Corporation haben wir eine gewöhnliche, ziemlich veraltete Kernhandlung aus dem Bereich Wirtschaftssimulation, die mit leidlicher Grafik und unnötigem Tand (Mikrofonsteuerung) in Szene gesetzt wurde. Auch der Budgetpreis von 50 Mark inklusive Mikrofon sowie komplett deutscher Sprachaus- und -eingabe macht das schwache Gameplay nicht wett.

Manfred



Die Brücke des U-Boots: Hier laufen alle Fäden des Games zusammen

Schweigende Jäger


Ein Blick durchs Periskop zeigt den Gegner in voller Pracht

Als Kapitän eines U-Boots der US-Marine durch den Südpazifik! Diesen Spielinhalt boten schon mehrere Games an, um PC-Monitore unter Wasser zu setzen.





Die Sonne ist noch nicht aufgegangen, und Dämmerung liegt über dem Meer, als der Ausguck auf dem Turm Sichtkontakt meldet: ein kleiner japanischer Geleitzug! Bald sind die Schiffe durch das Fernrohr auf dem Turm gut zu sehen. Die Silhouetten können mit dem Schiffsregister verglichen werden. Laut Verzeichnis müßte es sich um ein Kriegsschiff, zwei Zerstörer und zwei Frachter handeln.

Die Bordgeschütze des Kriegsschiffs eröffnen das Feuer, und bedrohlich nahe am U-Boot steigen Wasserfontänen auf; dumpfer Geschützdonner rollt herüber. Von der Kommandobrücke aus, die im Rumpf des Bootes liegt, wird der Befehl zum Tauchen gegeben.

Durch das Periskop verschafft sich der Kapitän einen Überblick. Die beiden Zerstörer haben Kurs auf das Boot genommen, und die ersten „Pings" des feindlichen Sonars treffen die Schiffshülle. Inzwischen ist man bei den Torpedos bereit, und sechs der gefährlichen Geschosse warten in den Ausstoßrohren darauf, ihre tödliche Fracht zuzustellen. Der Kurs des Bootes wird angepaßt, die Torpedos werden auf Automatik gestellt, und zwei machen sich prompt auf den Weg.

Noch während die Torpedos durchs Wasser pflügen, schlägt eine Granate in den dicht unter der Wasseroberfläche befindlichen Turm des Bootes. Die Hülle wird beschädigt, Wasser dringt ein, und das Boot beginnt unaufhaltsam zu sinken. Das letzte, was durch das Periskop zu sehen ist, ist die Explosion der beiden Torpedos an der Schiffswand des einen Zerstörers. So wurde eine weitere Silent-Hunter-Mission in den fetten Schlick auf dem Grunde des Pazifiks gesetzt.

Als Spieler kommandiert man das Boot in der Rolle des Kapitäns. Mit der Maus wird gesteuert. Mit ihr kann man sich durch verschiedene Screens klicken, in denen der Zugang zu den Maschinen und Geräten möglich wird. Der Kurs wird festgelegt, Wegmarken werden auf der Seekarte gesetzt, Tauchtiefe und Geschwindigkeit bestimmt. Wie schwer es ist, mit den feindlichen Schiffen fertig zu werden, kann in einem Optionsmenü zu Missionsbeginn eingestellt werden.

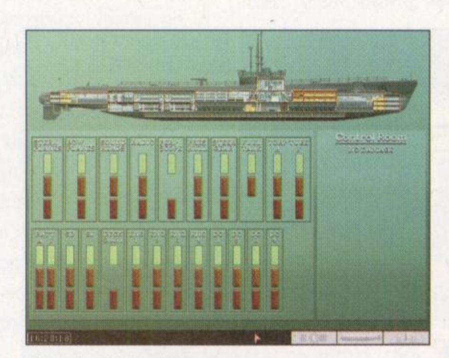
Dort wird auch festgelegt, ob eine Karriere oder eine historische Mission gespielt werden soll. Während die historischen Einsätze immer nur einzelne Aufträge oder Ereignisse präsentieren, führt eine Karriere durch alle Phasen des Kriegs. ❑

hs

Feuchtes Vergnügen

Eigentlich bietet Silent Hunter wenig Neues. Das Klicken durch Menüs, der stete Blick durchs Periskop und das bange Bibbern, ob Torpedos treffen oder nicht: Das alles haben wir schon gesehen. Aber hübsche Grafik, gute (englische) Sprachausgabe und aufgeräumte Instrumentenbildschirme heben Silent Hunter trotzdem über den Durchschnitt. Schließlich reduzieren die Möglichkeit zum wirklich einfachen Einstieg (selbst für Gelegenheits-U-Boot-Kapitäne) und die einfache Bedienung Frustanfälle auf ein Minimum und heben den Spielspaß zusätzlich.

Heiner


Zustandsbericht: Wo ist das Boot beschädigt, was funktioniert noch einwandfrei?


Auch mit dem Deckgeschütz kann Gegnern effektiv eingeheizt werden



S.T.O.R.M

Lobbyismus verschärft!

Da ist die Erde schon radioaktiv verseucht, und trotzdem bemühen sich die Kernkraftkonzerne, alle Versuche zur Nutzung sauberer Energien zu unterbinden. Dabei schrecken die Burschen nicht einmal vor Terrorismus zurück.



Ein unheimliches Atommüllager



Ausflug in einen gesunkenen Seelenverkäufer

Nachdem in naher Zukunft ein neues Mineral entdeckt worden ist, das sich als absolut sauberer Energieträger entpuppt, wird auf dem Meeresboden, nahe einer besonders ergiebigen Lagerstätte des Minerals, eine Förderstation errichtet. Als diese durch eine schwere Explosion vernichtet wird, verdichten sich die Beweise, daß der Vorfall ein Sabotageakt der Kernkraft-Lobby war. Daraufhin wird das neueste und fortschrittlichste Unterwasserfahrzeug der „Organisation zur Nutzung sauberer Energien" ausgeschickt, die Vorgänge aufzuklären und weitere Sabotageaktionen zu verhindern.

Natürlich ist es der Spieler, der die S.T.O.R.M steuert. Jeweils von atemberaubenden gerenderten Filmsequenzen eingeleitet, präsentieren sich die einzelnen Missionen vornehmlich in der Seitenansicht. Man sieht das Boot selbst, die nähere Umgebung des Schiffs sowie natürlich Hindernisse und Gefahren, von denen es nur so wimmelt: Terrortaucher, Tauchschlitten, Treib- und Magnetminen, automatische Geschütze und vieles mehr. Außerdem warten Haie, Riesenkraken, Monsterwürmer, titanische Egel und Felsrutsche.

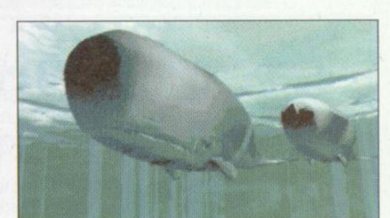
Um sich zu verteidigen, führt die S.T.O.R.M eine ganze Reihe von Waffensystemen mit sich, die möglichen Gegnern ganz gehörig einheizen können. Jedoch kann das kleine Boot nur beschränkte Munitionsvorräte transportieren und muß daher immer nach Containern mit Nachschub Ausschau halten. Zunächst fällt die wunderschön gerenderte Grafik auf, gleich danach die Tatsache, daß ein wirklich spannendes Spiel vorliegt. Eine ganze Reihe bekannter Elemente ist hier zu einem vielseitigen Game verbunden worden. Man arbeitet sich durch Dutzende von Levels, in denen Kollisionen vermieden, Gegner abgeschossen, gefangene Wale befreit und fiese Riesenkraken verjagt werden müssen. Die ohnehin schon phantastische Story nimmt im Verlauf des Games einige überraschende Wendungen und führt schließlich in die untergegangene Stadt Atlantis. Dort finden sich Verbündete, mit denen dem Terror der Konzerne begegnet werden kann. ❑

hs

Unterwasser-Oper

Das goldene Ausrufungszeichen für besonders originelles Gameplay gewinnt S.T.O.R.M zwar nicht, aber trotzdem gibt es ein Extralob für abwechslungsreiches Spielgeschehen. Weil zudem auch Grafik und Sound stimmen und es reichlich Levels gibt, ist das ganze ein richtig feines Actiongame geworden, das auch längerfristig viel Spaß macht.

Heiner



Mensch, Moby, du bist ganz schön dick!



Wer nicht aufpaßt, steckt tief in der Tinte



S.T.O.R.M

Systemvoraussetzungen: 486/66, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk, ca. 10 MB auf Festplatte

Wertung

Grafik | Sound | Komfort

Was uns auffiel:
+ gute Grafik
+ reichlich Levels
– wenig neue Ideen

Hersteller: Virtual Studios Preis: ca. 110 DM

MARKTPLATZ

BIETE SOFTWARE

CorelDraw 5 300,– DM, PC Tools 2 für WIN 3.1X 100,– DM, CD-Spiele Hioctane, CR.Shock, Cyberwar je 25,– DM, Ultra Pinball, Nascarracing je 35,– DM Ruehe, Wehrstr. 31, 01968 Senftenberg

Habe alle (!) Cheats und Lösungen für PC Spiele, je 3 DM.Geld o. Pwz beilegen und gewünschten Cheat angeben. Jan Nieradzik, Ligusterweg 2, 28816 Stuhr

Günstige Originale! Inferno,Ultima UW., Red Baron, Inca 1, DSA1, Megatrav.2, Zool1, F117A etc. alle 20,– + Dr. NH. Smarty 14.400-Modem NEU! 140,– Daniel 0711/6407620 ab 19 h

Quest of Fame 55,–; Torins Pas 40,–; Myst 40,–; Voyeur 40,–; Frankenstein 45,–; Ransoccer 40,–; alle CD-ROM mit LSG und viele Spiele mehr, Liste gegen RP 0211/7270552

Bleifuss 62,50 DM
INDY Car Racing 290,90 DM
Mitsumi FX 400 105,– DM NN+10 DM
Software-Versand Krane
Tel./Fax: 02302/83278 G

PC- Spiele, superpreiswert!
H. Dietrich
Stegerwaldstraße 57, 12277 Berlin
Telefon: (030) 721 19 18 G

BIETE HARDWARE

i-Glasses Cyberbrille komplett für Fernsehen/Video und für den PC. Erst 1 Monat alt, incl. Heardtrac k-ing. VB: 550 DM. Optisch wie auf einer 2-m-Leinwand.
Tel: 02251/63064

3D-Max Brille (Kassan) dreidimensionales Sehen auf dem PC-Monitor z.B.: Decent/Wichhaven. Noch 3 Monate Garantie. incl. Software CD-ROM. NP 300 DM, VB 150 DM; Tel.: 02251/63064

Verkaufe 386SX/33 PC von Uher, komplett mit Monitor, Mouse, Keyboard, Joystick und 11 Originalspielen auf 3,5 Zoll + Diskettenbox und Handbüchern Preis nach Vereinbarung Tel. nach 18.00 Uhr: 03466/319020 bei Nico Faber

Wg. PC-Auflösung: P66, 406 MB, 8 MB RAM, incl. über 15 PC-Spiele (auch CD-ROM), viele Zeitschriften incl. CD-ROM-Spiele + Joypad, VHB 4.000,– DM, Tel.: 089/6134313

VERSCHIEDENES

HOHER-HEIM-NEBENVERDIENST!!!
BIS 200 DM/TAG.
SCHREIBTÄTIGKEIT
VOM SCHREIBTISCH AUS.
UNTERLAGEN GG. 1 DM RÜCKP. (BRIEFM.): SERTER-VERSAND, MITTELSTR. 31, 40789 MONHEIM

Super Nebenverdienst durch legales Diskkopieren. Infos gegen fr. Rückumschlag, S. Herr, Draesekestr. 6, 96450 Coburg

Superverdienst von zu Hause aus, Arbeitseinsatz 4–6 h/Woche, Verdienst DM 1–2.000,–/Monat. Info gegen DM 5,– (Schein) bei BV-PV, Postfach 40, 1165 Wien/Österreich

Cheats, Komplettlösungen und Tips für alle gängigen PC-Spiele, für je 3 DM in Briefmarken. Jan Nieradzik, Ligusterweg 2, 28816 Stuhr

Inserentenverzeichnis

Die Gesamtauflage enthält eine Postkarte der Firma CompuServe.
Ein Teil der Auflage enthält eine Beilage der Firma 1 & 1 Direkt Informationstechnik GmbH.

Scheppernde Pins

Bis jetzt dürfte es ungefähr zwei Bowlingsimulationen für den PC geben. Doch Brauchbares gab es noch nicht. Jetzt will Bethesda Softworks einen neuen Einstieg schaffen.

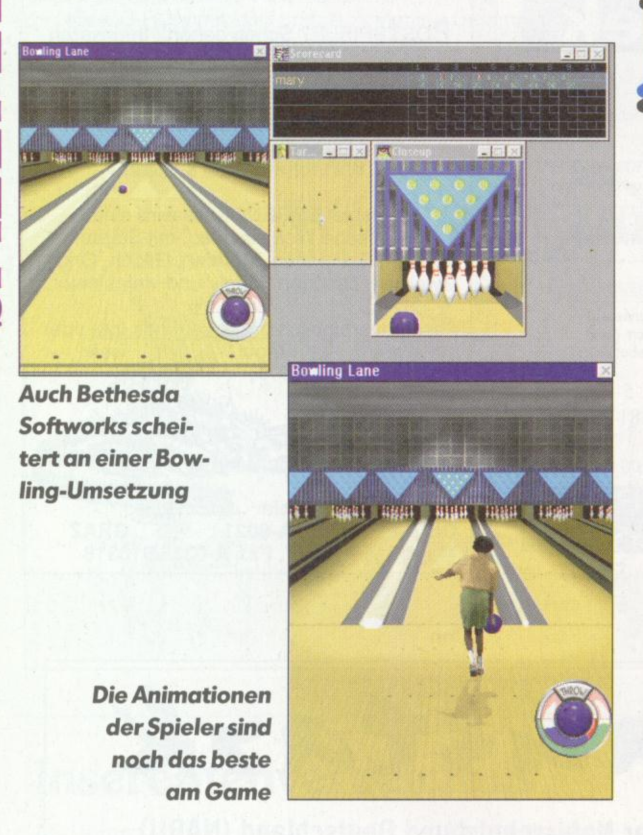




Lustvolles Stöhnen bringt eher Minuspunkte beim Sound



Die Trefferquote erscheint nicht selten wahllos



Auch Bethesda Softworks scheitert an einer Bowling-Umsetzung

Die Animationen der Spieler sind noch das beste am Game

Mit **PBA-Bowling** will Bethesda Softworks einen neuen Standard in der wirklich raren Bowling-Szene schaffen. Die Voraussetzungen dafür waren auf jeden Fall gegeben. Seit ihrem Debüt mit Terminator 2029 - einem klassischen Shoot'em Up - haben die Jungs aus den US of A durch die Bank weg brauchbare Spiele auf den Markt gebracht.

Doch schon beim Start von PBA-Bowling tauchen erste Schwierigkeiten auf. Lediglich im 256-Farben-Modus ist das Game spielbar.

Das Spiel selbst läuft nach den Standard-Bowlingregeln ab. Auf jedes Set von zehn Pins hat man zwei Würfe. Beim letzten der zehn Sets (Frames) hat man die Chance auf einen dritten Wurf.

Drei Schwierigkeitsgrade stehen zur Verfügung, wobei man aber lediglich in der höchsten Stufe das Gefühl eines Spiels hat. Bei den beiden leichteren Stufen sollte man nur ansetzen, wenn man erst drei Jahre alt ist oder schwere motorische Störungen im Zeigefinger hat.

Zuerst gibt man mit einem gehaltenen Mausklick die Power an, die wie bei zahlreichen Golfsims in einem Halbkreis dargestellt wird. Schließlich wird mit einem zweiten Mausklick die Stärke des Spins angegeben. Und schon läuft die Kugel auf die Pins zu. Hat man nicht alle Pins beim ersten Wurf abgeräumt, kann man jetzt mit einem einstellbaren Cursor genau auf den oder die verbleibenden Pins zielen.

Soviel zum reichlich dünnen Gameplay. Da nützt es auch wenig, wenn man die Spieler editieren und einen Liga-Modus einschalten kann.

Das Spiel dürfte selbst eingefleischten Bowling-Fans Zerstreuung von höchstens mageren zehn Minuten geben.

Aber nicht mal das Gameplay kann gegen die wirklich nervtötenden kurzen Videosequenzen anstinken, die die Spieler zeigen, wie sie sich über einen Strike freuen. Das Gestöhne und Gejaule könnte auch ohne weiteres aus einem Sexfilmchen der 70er Jahre stammen.

Oh Boy, unterm Strich reiht sich PBA-Bowling in die Flops des Genres ein. Weder Sound, noch Gameplay, noch Grafik können auch nur ansatzweise überzeugen. Kurz: ein Spiel für die Tonne. ❑

cus

Loser-Spiel

Außer den Leuten, die schon immer ein wirklich schlechtes Win-95-Spiel haben wollten, kann man dieses Spiel niemandem empfehlen. Das Gameplay ist nach zehn Minuten zum Auslaufen öde. Die Grafik ist Standard von vorgestern und der Sound allenfalls eine Lachnummer. Da ist man von Bethesda Softworks anderes gewöhnt.

Marcus



Solche Zweikämpfe kosten meist viel Zeit

SPEED HASTE

Vroooom!

Die lange Schlange der Rennsimulationen scheint kein Ende zu nehmen. Ständig werden neue Produkte veröffentlicht. Während bei einigen der totale Realismus geboten wird, bestimmen bei anderen Karambolagen das Geschehen. SPEED HASTE von Electronic Arts fährt ebenfalls die etwas härtere Schiene.

Blick aus dem Cockpit: Die Stock-Cars haben ein etwas klobiges Heck



Rennsimulationen machen auch auf Dauer immer wieder Spaß. Vor allem, wenn man mit einem menschlichen Gegenspieler um die Wette rasen darf. Kein Wunder, daß Softwarefirmen immer wieder aufs neue versuchen, die Kunden auch in diesem Bereich auf ihre Seite zu bringen.

In Electronic Arts' **Speed Haste** hat man gleich zwei völlig verschiedene Fahrzeugmodelle zur Auswahl. Zum einen gibt es die allseits bekannten Formel-1-Flitzer, zum anderen hat man die Möglichkeit, mit den etwas robusteren Stock-Cars ein Rennen zu bestreiten.

Gefahren wird auf insgesamt acht verschiedenen Strecken entweder im VGA- oder im SVGA-Modus. Für die höhere Auflösung sollte man schon einen Pentium besitzen, sofern man nicht sämtliche Grafikdetails herunterschrauben möchte. Im VGA-Modus spielt sich das Game auf einem 486er mit 66 MHz noch einigermaßen flüssig.

Beim Streckendesign gibt es nichts Besonderes zu vermelden. Es existieren keine Hügel, keine Loopings und auch keine Sprungschanzen. Speed Haste ist ein reines Arcade-Racing-Game ohne verspielte Schnörkeleien. Positiv zu bewerten sind die Mehrspieleroptionen. Per Modem, Netzwerk oder auch im Splitscreen-Modus können sich Rennfahrer ein richtiges Duell liefern. ❑

tri

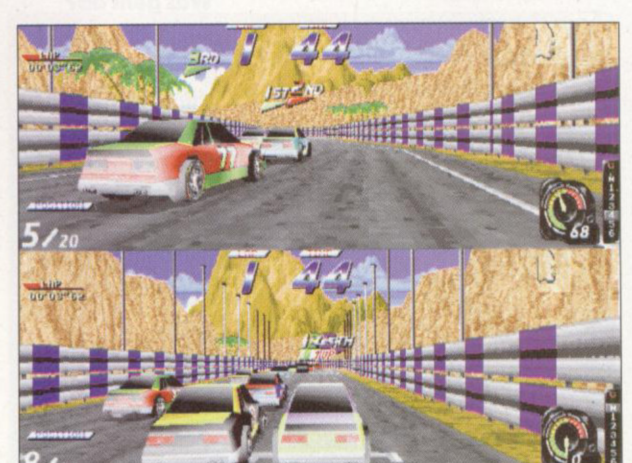


Weitaus eleganter: die Formel-1-Wagen

Geschwindigkeitsrausch

Die Faszination, die von Rennspielen ausgeht, wird immer weiter ausgereizt. Wenn ich an alte Games wie *Pole Position* oder *Out Run* denke, hat sich wirklich einiges getan. Sei es das realistische Fahrgefühl, das von brandheißen Simulatoren wie *Indycar 2* oder *Formula One Grand Prix* ausgeht, oder das gewalttätige „Crashen" in *NASCAR Racing* & Co., alle erwähnten Produkte bieten ansprechende Grafiken und hörenswerte Sounds. Speed Haste zählt sicherlich nicht zu den Besten des Genres, aber es macht dennoch 'ne Menge Fun. Und das, obwohl es wirklich kaum etwas Besonderes bietet.

Thomas



Geballte Action im Splitscreen-Modus. Ein schneller Rechner wird dann allerdings zur Pflicht



Speed Haste

Systemvoraussetzungen: 486/33, 4 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk, Soundkarte

Wertung

Grafik | Sound | Komfort

Was uns auffiel:
+ Mehrspieleroption (auch Splitscreen)
+ zwei verschiedene Fahrzeugmodelle

– keine Rückspiegel

Hersteller: NoriaWorks/Electronic Arts
Preis: 100 DM

SPIELFELD

STRIKE BASE

Chaostage

Auf ins Gefecht: Am Boden und in der Luft warten die feindlichen Schergen – und zwar alle zusammen!

Außenansicht: Trotzdem bleibt das Fadenkreuz erhalten

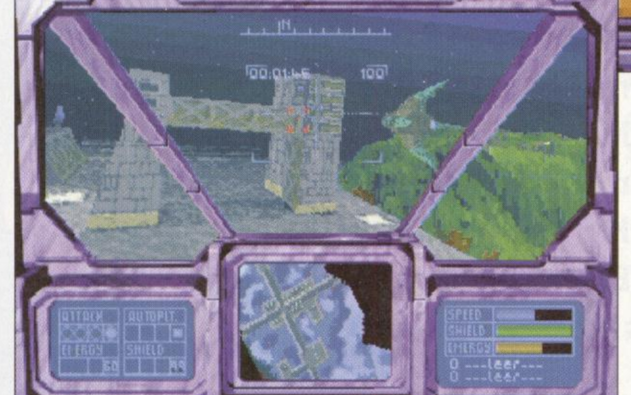
Apokalyptische Horrorszenarien sind angesagt. Das Jahrtausend bewegt sich seinem Ende zu, und das ist genau die richtige Zeit, um düstere Visionen zu pflegen – so wie Hersteller Max Design: Seine Variante eines öden, wüsten Planeten, auf dem nur noch Krieg geführt wird, läßt Schauer über den Rücken laufen.

Dabei ist der Krieg in **Strike Base** so sinnlos wie alle anderen vor ihm, aber er ist nicht aufzuhalten. Erst wenn eine der beiden Kommando-Basen der sich feindlich gegenüberstehenden Parteien erobert wird, können die Tage des Chaos beendet werden.

Der Weg zu diesem Ziel ist ein steiniger: 15 schwierige Missionen wollen gemeistert werden, bevor man die waffenstarrende Festung des anderen mit dem Auge erblicken kann. Und die Missionen haben es in sich. Wird ein Angriff zu ungestüm vorangetrieben und die eigene Basis dadurch vernachlässigt, kommt es nur zu schnell zum empfindlichen Gegenschlag.

Ein Blick auf die taktische Karte hilft bei der Einschätzung der Lage. Auf dieser Karte kann man auch Wegpunkte definieren, die den eingesetzten Kampfgefährten den Weg nach Hause zeigen, wenn sie ihre Aufgabe beendet haben.

Doch von allein kämpft keiner der Panzer und Flugzeuge gegen ihre Pendants von der anderen Seite. Dem Spieler stehen zwar zwei Kampfpanzer und zwei Flugzeuge in den Hangars zur Verfügung, doch er muß jedes einzelne vom Cockpit aus steuern.



Im Anflug auf eine feindliche Station

Die konkreten Einsatzziele und Infos über die Verteilung der feindlichen Verbände gibt es vorab in einem Missionbriefing. Danach kann man einen der vier Hangars öffnen, das entsprechende Kampfgerät einsatzbereit machen und mit Waffen und Energievorräten beladen.

Im 3D-Look rauscht man über das gebirgige Gelände, spürt Panzer auf und jagt Flugzeuge. Da das Blickfeld aber nur die nähere Umgebung einschließt, sorgt eine kleine Radarkarte für die Anzeige aller beweglichen und auch unbeweglichen Ziele. Ganz wichtig: Wenn über Funk die Nachricht über einen „Angriff" hereinkommt, ist damit immer die eigene Basis gemeint. In diesem Fall muß man sofort in den Hangar wechseln und eines der anderen Fahrzeuge startklar machen. Ist allerdings kein anderer Panzer oder anderes Flugzeug mehr verfügbar, sieht es schlecht aus: Dann muß man mit dem derzeit gesteuerten Panzer oder Flugzeug schnellstens die Heimreise antreten – wenn dann noch eine Heimatbasis übrig ist. ❑

msu

Zu kurz gegriffen

Ein Ballerspiel mit einer Prise Strategie aufzupeppen, kann dem sonstigen Actioneinerlei nur guttun. Und daß man gleich mehrere Kampfgefährte in ein und derselben Mission steuert, kann ungeheuer motivierend sein. Doch Strike Base ist trotzdem nur Durchschnittsware. Das liegt weniger an den Einfällen, sondern an den Ausfällen des Spiels: Die fehlende Joystickunterstützung nervt ebenso wie die sinnlose Wegstreckensteuerung.

Der größte Pferdefuß des Spiels ist aber die magere 3D-Grafik. Selbst zu Zeiten der „Voxel-Technik" von Comanche und anderen 3D-Actionspielen sah die Grafik nicht so grobschlächtig aus wie bei Strike Base. Und angesichts heutiger Prozessortechnik mutet es schon seltsam an, daß das Spiel gerade mal eine Maximalauflösung von 320 x 400 Punkten bietet.

Michael



Was geht ab? Die Karte gibt Auskunft über die Einsatzziele


Strike Base

Systemvoraussetzungen: 486/66, 8 MB RAM, VGA,

Wertung

Grafik | Sound | Komfort

Was uns auffiel:
+ gute Spielführung
– nicht mehr zeitgemäße Grafik-Engine

Hersteller: Max Design | Preis: ca. 90 DM

DEADLINE

Hard Boiled

Immer wenn Terroristen sich mit Geiseln in Hochhäusern oder Flughäfen verschanzen, wenn Flugzeugentführungen und Bombendrohungen gemeldet werden oder Gefängnisausbrüche das Land in Atem halten, müssen die Jungs der Sondereinsatzteams ran ...

Genaue Planung im Vorfeld verhilft der Mission zu einem präzisen Ablauf



Der eigentliche Schauplatz des Einsatzes wird isometrisch dargestellt



Sie haben viele Namen: GSG9, SWAT, SAS etc. Aber was ihren Job angeht, tun sie fast alle das gleiche: Sie holen im übertragenen Sinne die Kastanien aus dem Feuer, wenn irgendwo auf der Welt Verbrecher oder Terroristen versuchen, Regierungen zu erpressen. Dank moderner Computer und der freundlichen Unterstützung diensttuender Beamter ist nun eine Simulation entstanden, die sich eben dieses Themas annimmt.

Der Spieler steigt als kommandierender Beamter in das Geschehen ein und muß sich von Auftrag zu Auftrag arbeiten. Die Jobs, die es zu erledigen gilt, beginnen mit einem Briefing durch die leitende Beamtin. Die nächste Phase der Missionen besteht aus der Planung des Vorgehens im späteren Einsatz. Entsprechend den Erfordernissen der anberaumten Jobs werden die Mitglieder des Teams sorgfältig ausgesucht: Scharfschützen, Sprengstoffexperten, Nahkampfspezialisten. Steht das Team, werden Waffen und weitere Ausrüstung verteilt.

Im Planungsraum wartet auch eine Blaupause des Einsatzortes, und in der Rolle des leitenden Beamten heißt es nun, kleinere Teams zu bilden und deren spezielle Aufgaben zu planen. Sind Marschrouten und Sammelpunkte entsprechend ausgearbeitet, dann geht es in den eigentlichen Einsatz.

Ungewollt komisch

Realismus wird in diesem Game besonders groß geschrieben, und in der Planungsphase mit den als Videoclips angelegten Missionsbriefings ist auch alles überzeugend. Geht es aber an den eigentlichen Einsatz, schlägt das Geschehen regelrecht in Slapstick um: Die Beamtensprites wackeln durch die isometrische Legowelt, in der Wände und Decken von Gebäuden ausgeblendet werden, sobald ein Beamter dahinter marschiert. Leider funktioniert diese Technik nicht einwandfrei, und es fehlt oft der nötige Überblick. Ulkig wird es auch, wenn sich Verbrecher und Beamte auf einer Treppe begegnen: Dann laufen sie ruhig aneinander vorbei, weil programmtechnisch offensichtlich keine Auseinandersetzungen auf Stiegen vorgesehen sind. Daß darunter die Motivation erheblich leidet, versteht sich von allein.

Heiner

Für jedes Teammitglied gibt es eine detaillierte Personalakte



Isometrisch schräg von oben gezeigt, präsentiert sich der Einsatzort mit seiner Umgebung. Dem zuvor festgelegten Plan folgend, marschieren die Teammitglieder auf. In der ersten Phase des unmittelbaren Einsatzes müssen hauptsächlich weitere Informationen gesammelt werden: Wo stecken die Ganoven, wie viele Geiseln haben sie, welche problematischen Situationen könnten sich durch die Umgebung ergeben. Danach beginnt der eigentliche Auftrag, und das Team muß die Verbrecher außer Gefecht setzen. Dieser Teil des Games läuft sozusagen halbautomatisch ab. Kommt es zu Begegnungen mit den Gangstern, reagieren die Beamten je nach Voreinstellung selbständig oder abwartend. ❑

hs



Deadline

Systemvoraussetzungen: 486/66, 8 MB RAM, SVGA

Wertung

Grafik | Sound | Komfort

Was uns auffiel:
+ ambitionierte Idee
– allerlei Macken im Programm

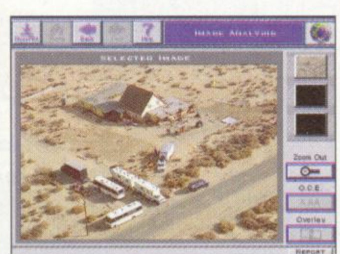
Hersteller: Millenium | Preis: 50 DM

SPIELFELD

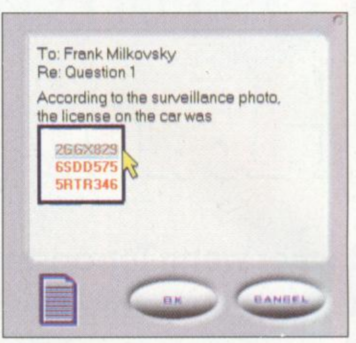
Eine CIA-Karriere

Es sollte eigentlich ein ruhiger Tag werden, doch mein Boß zitierte mich direkt zur CIA-Zentrale. Der russische Präsident sei erschossen worden.





Bevor es an den eigentlichen Auftrag ging, sollte ich zeigen, daß ich dafür genau der richtige Mann war, und ich mußte verschiedene Tests bestehen.



Der erste Test war ein Witz, und ich postete die Lösung per E-Mail an meinen Ausbilder, der mich nach einem knappen Lob vor ein neues Rätsel setzte.



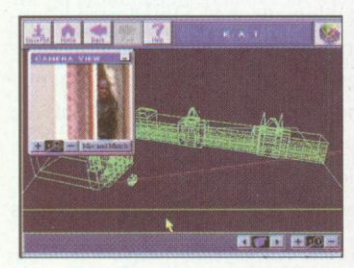
Auch den zweiten Test bestand ich innerhalb weniger Minuten. Das Infrarotbild zeigte mehr als deutlich sechs russische Panzer mit laufenden Motoren.



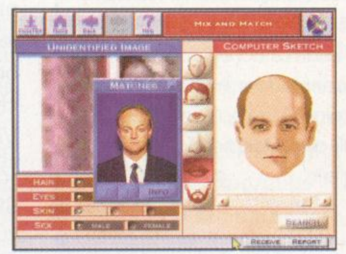
Im Dschungelkampf kam wenigstens ein bißchen Action ins Spiel. Nachdem ich ein paar simulierte Gegner mit Blei vollgepumpt hatte, kam der Schock ...



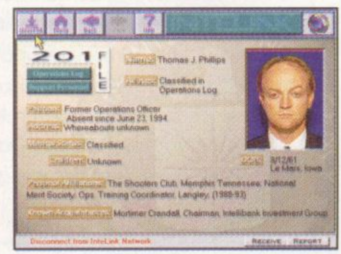
... Mein Ausbilder bekam eine besonders tiefe Tätowierung in die Stirn. Die Tätowiernadel war in diesem Fall eine 45er. Damit war das Training vorzeitig beendet.



Mit dem K.A.T. Tool sollte ich herausfinden, woher die Schüsse auf dem roten Platz kamen. Ein Typ am Fenster stand genau in der Schußlinie.



Ich setzte mich sofort an das Phantombildgerät, und der Rechner spuckte ein Ergebnis aus: Der Attentäter war Thomas „Harmonica" Philips.



Harmonica war kein unbekanntes Gesicht in den Fahndungsakten der CIA und des FBI. Zahlreiche Verbrechen gingen auf sein ganz persönliches Konto.



Blieb nur noch die Frage nach der Waffe. Die Datenbank hatte einiges zu bieten, aber nur eine konnte auf die Entfernung lautlos treffen: die geheime PEG.



Nur vier Personen hatten Zugang zu der Waffe. Einer von ihnen mußte mit dem Diebstahl zu tun haben. Ich forstete die Aktionen der Verdächtigen durch.



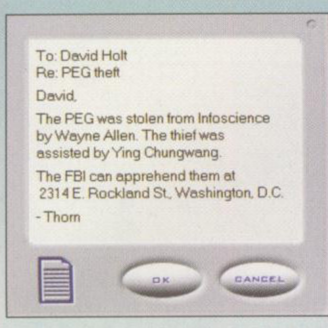
Bei Mr. Cohen wurde ich fündig, ein Photo der Kamera sah ihm so ähnlich wie Karl Marx. Ich war also auf der richtigen Spur. Und sie wurde heißer.



Mit dem Phantombildzeichner hatte ich auch schnell einen passenden Namen: Grendel. Die Datenbank der CIA reagierte auf ihn wie auf einen Hautausschlag.



Ich checkte noch die Telefonanrufe und bekam einen weiteren Namen: Ying Chungwang. Die Mieze hatte Cohen sauber eingewickelt.


To: David Holt
Re: PEG theft

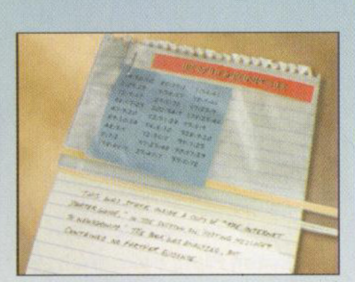
David,

The PEG was stolen from Infoscience by Wayne Allen. The thief was assisted by Ying Chungwang.

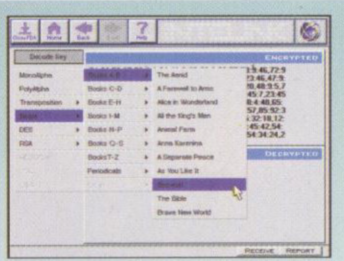
The FBI can apprehend them at 2314 E. Rockland St., Washington, D.C.

- Thorn

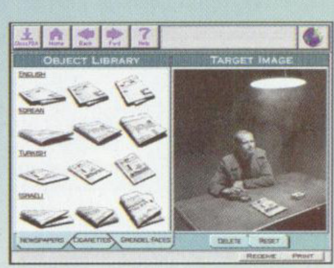
Ich schickte gleich eine E-Mail an meine Vorgesetzten, wo diese Ying in Washington zu finden war, doch sie war bereits ausgeflogen.



Das einzige, was man im geheimen Unterschlupf von Ying Chungwang fand, war eine codierte Nachricht, die mich vor ein großes Rätsel stellte.



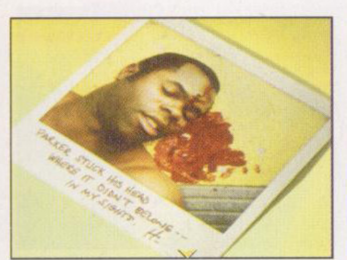
Ich machte mich gleich mit dem Cypher Tool an die Entschlüsselung des Codes. Die Hinweise zeigten deutlich nach Moskau, wo Ying gleich am Flughafen gefaßt wurde.



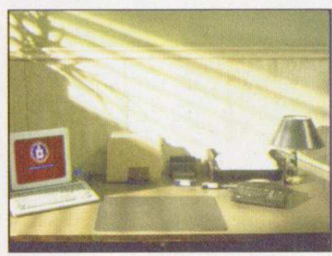
Mein Boß meinte, wir sollten Ying mit einer Fotomontage zum Reden bringen. Ich retuschierte also ein Bild zusammen, das zeigte, daß wir ihren Lover Grendel hatten.



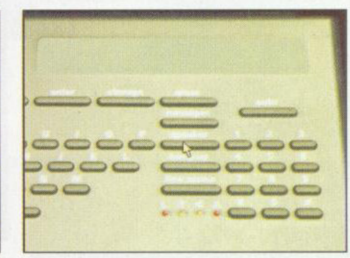
In Moskau brauchte ich Ying nur das Photo zu zeigen, und sie sang in den höchsten Tönen. Hätte sie es nicht getan, wäre es auch mit der Folterkammer gegangen.



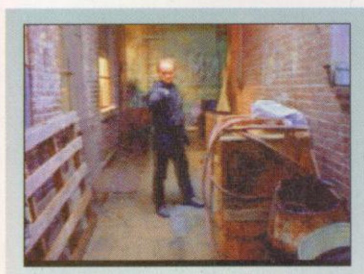
Mein Kollege Parker war Harmonica auf der Spur. Leider wohl ein wenig zu dicht. Keine Frage, mit Harmonica war nicht zu spaßen.



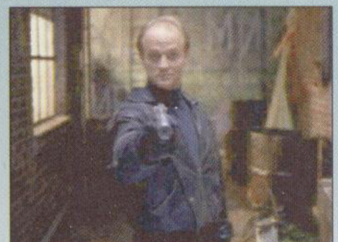
In meinem Moskauer Büro trug ich alle Fakten zusammen. Atomdiebstahl, Attentate: Keine Frage, das Organisierte Verbrechen stellte sich mir vor.



Ein paar Telefonanrufe brachten mich auf die richtige Spur. John Blake aus England und der Moskauer Polizeichef Yuri übergaben mir geheime Akten.



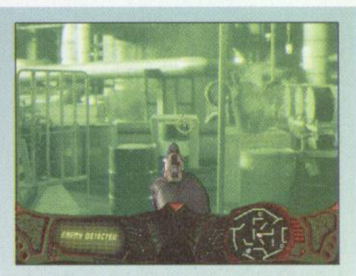
Gerade wollte ich nach Deutschland fliegen und einen Deal mit Nuklearwaffen zum Platzen bringen, da überraschte mich Harmonica.



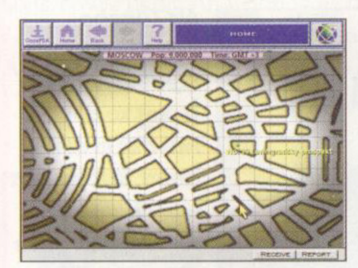
Mit einem Trick konnte ich gerade noch entkommen. Meine Kollegin Max übernahm derweil die Suche nach dem verschwundenen Informanten Birdsong.



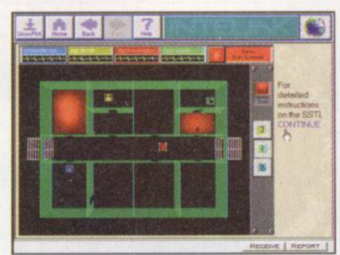
In Deutschland schaffte ich es, den Waffenschieber Onyx zu „überzeugen", daß er die Finger aus diesem Spiel lassen sollte. Ich nahm seine Stelle ein.



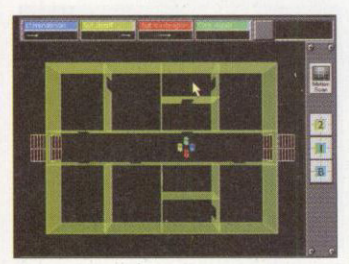
Nach einer wüsten Schießerei in einem deutschen Stahlwerk hatte ich das Nuklear-Material, und außerdem gehörte Grendel zu den Jungs mit extremen Atemproblemen.



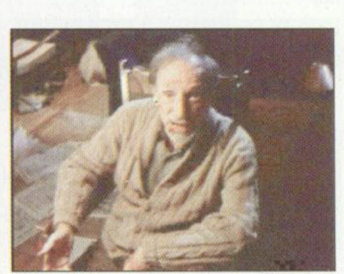
In Moskau hörte ich, daß Max tot war. Die Identität und die Adresse des Mörders „Kneecaps" herauszufinden, war eine Sache von Sekunden.



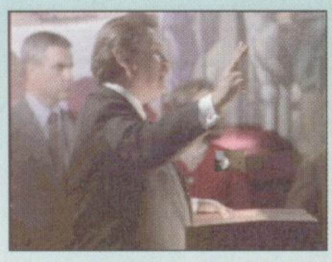
Ich dirigierte aus der Zentrale ein Special Team durch das Haus, in dem sich „Kneecaps" aufhalten sollte. Ein Motion Scan zeigte mir die gefährlichen Räume.

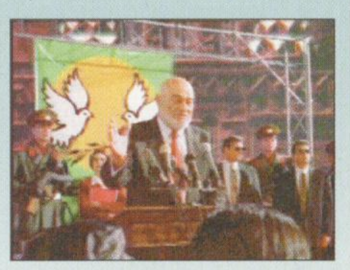


Im zweiten Stock wurde das Team dann fündig. Nach einem kurzen Feuergefecht mit den Wachen konnte mein Team Birdsong befreien.



Mißhandelt, aber immerhin noch am Leben, konnte Birdsong erzählen, was vorgefallen war. Seine Plauderstunde bei der Mafia hatte Max das Leben gekostet.


Der neue Präsidentschaftskandidat Churbanov erklärte, vor kleinem Kreis seine Wahlziele. Ein kurzes Interview brachte noch mehr Ungereimtheiten in die Geschichte.

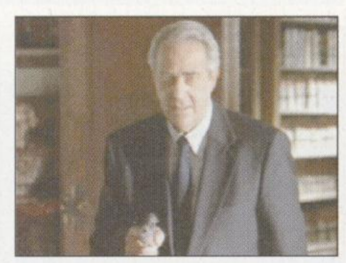

Nach einem Intermezzo in Tunesien – bei dem Blake ablebte, war ich rechtzeitig zurück in Moskau, um den US-Präsidenten vor einem Attentat zu schützen.



Mit einem Frequenzscan auf dem Roten Platz bekam ich eine ungefähre Vorstellung, wo der Attentäter „Harmonica" mit der geheimen Schallwaffe sitzen konnte.

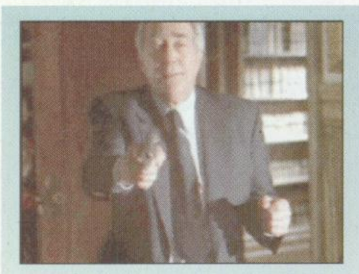

Dicht an der Rednertribüne konnte ich Harmonica dann ausmachen. Seine Tarnung konnte nicht mal meine Oma täuschen. Ja, ich war mir sicher...


... Ich schlich mich an ihn heran, und als er die Gefahr erkannte, war es bereits zu spät. Ich perforierte seine Brust und seine als Kamera getarnte Waffe.

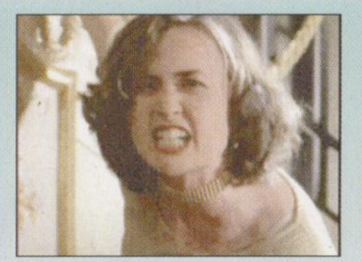

Noch fehlte mir aber der Drahtzieher. Ich machte mich mit Yuri auf den Weg nach Yalta. Dort begegnete ich zu meiner großen Überraschung Warhurst.


Yuri und ich streckten die Waffen. Noch ehe wir ans Ziehen gedacht hätten, hätte Warhurst das Magazin seiner Automatik in unsere Körper entladen.


Klar, daß die schöne rechte Hand von Churbanov mit drin steckte. Durch einen gemeinen Trick kam ich wieder in den Besitz meiner Dienstwaffe ...


Ich zögerte nicht einmal den Bruchteil einer Sekunde und schoß dem Verräter Warhurst mitten in die Brust. Ihm wird wohl niemand nachtrauern.


Während Yuri sich die rechte Hand von Churbanov krallte, hatte ich ein kleines Interview mit dem Präsidentschaftskandidaten Rußlands.


Von Yuris Aktion gar nicht begeistert, fing sie erst mal an zu keifen, aber das sollte sie auch nicht vor einem längeren Aufenthalt im Knast bewahren.


Fast zu spät merkte ich, daß Yuri ebenfalls ein doppeltes Spiel trieb. Als er Churbanov mitnehmen wollte, ging mir ein Licht auf und bei Yuri eins aus.



Die Nachrichten brachten den Warhurst-Skandal natürlich als oberste Schlagzeile. Länger als ein Jahr hatte er die CIA zum Narren gehalten.


Mein direkter Boss Sterling zeigte sich zufrieden mit meiner Arbeit und überreichte mir den höchsten Orden, den ein CIA-Mann bekommen kann.


Als Zugabe drückte mir Sterling noch ein Ticket zu den Fidschis in die Hand. Wie es dort war? Keine Ahnung, ich habe die ganze Zeit geschlafen.

– hmmm, lecker!

Hier könnt Ihr so viel Schokolade gewinnen, daß Ihr sie garantiert nicht auf einmal verputzen könnt!

1. Preis:

westka Kommunikation und PC Spiel wiegen den Gewinner dieses Wettbewerbs in Schokolade auf! Die Aufwiegeaktion wird direkt beim Schoko-Fabrikant Ritter Sport stattfinden (Anfahrt ist selbstverständlich im Preis enthalten), außerdem bekommt der Gewinner eine Version Agent XXL.

Weitere tolle Preise sind:

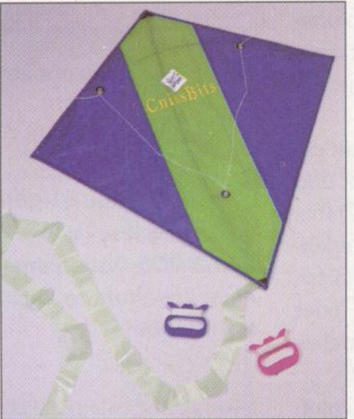
2.–11. Preis:

je ein XXL-T-Shirt + Baseballkappe + eine Version Agent XXL

12.–21. Preis:

je eine Baseballkappe + eine Version Agent XXL





22.–31. Preis:

je ein Lenkdrachen + eine Version Agent XXL

32.–36. Preis:

je eine Doppel-CD „Maxi Dance Sensation" + eine Version Agent XXL



37.–41. Preis:

je ein Ritter-Sport-Schokoladenpaket + eine Version Agent XXL

42.–46. Preis:

je eine Version Agent XXL

Und so einfach könnt Ihr mitmachen: Sendet eine ausreichend frankierte Postkarte an:

PC Spiel
Kennwort: westka
Bremer Str. 10 a
37269 Eschwege

Einsendeschluß ist der 12. 7. 96, und natürlich ist der Rechtsweg wie immer ausgeschlossen. Außerdem dürfen Mitarbeiter des TRONIC-Verlags und westka Kommunikations, sowie deren Angehörige nicht an diesem Wettbewerb teilnehmen. Allen anderen viel Glück!







Hier Windows, da OS/2. Trotz aller Unterschiede sind sich alle PCs in einer Sache einig: in der DOS-Befehlssprache nämlich, die nach wie vor jeder Personalcomputer versteht. Wer die wichtigsten Grundlagen kennt, der kommt also mit jedem Rechner klar.

DOS kann j

WERKSTATT

DOS lebt! Trotz des unbestreitbaren Erfolgs der modernen Betriebssysteme vertraut eine große Zahl traditionsbewußter PC-Anwender nach wie vor nur dem getippten (DOS-)Befehl. Die ungebrochene Beliebtheit zwingt die Hersteller von Windows, OS/2 & Co. dazu, den modernen Benutzeroberflächen mit ihren Fenstern und Sinnbildern weiterhin einen grafisch anspruchslosen DOS-Zugang an die Seite zu stellen. Und hier zeigt sich, daß die Macht der geschriebenen (Befehls-)Worte mindestens ebenso groß ist wie die des mausbedienenden Zeigefingers. Viele Aktionen lassen sich schneller und unkomplizierter, einige wenige sogar ausschließlich per DOS-Befehl abwickeln – wenn man weiß wie!

Denn bei aller Begeisterung: Der gekonnte Umgang mit dem DOS erfordert ungleich mehr Lernaufwand als das Herumschieben einer Maus. Die Mühe lohnt allerdings, denn das Beherrschen des Rechners per Tastatur bringt Erfolgserlebnisse, die mit Dateimanagern und anderen High-Tech-Werkzeugen gar nicht mehr zustande kommen. Bei einem Pannenfall versetzen Euch DOS-Kenntnisse in die Lage, den PC auch ohne die Hilfe der dann zumeist lahmliegenden grafischen Oberflächen wieder in Gang zu bringen.



À la carte – das Kursprogramm

Unser Kursmenü besteht aus vier leicht verdaulichen Gängen, die wir Euch in lockerer Folge servieren möchten:

- In diesem ersten Teil werdet Ihr die wichtigsten Bestandteile, Begriffe und „Darsteller“ eines typischen DOS-Ambientes (ab Version 6.0) kennenlernen. Dabei werdet Ihr feststellen, daß DOS gar nicht so unkomfortabel ist, wie man meinen könnte, und auch ein paar nützliche Hilfestellungen zu bieten hat.
- Im zweiten Teil soll es um die Verwaltung von Dateien und Verzeichnissen gehen. Dabei werdet Ihr unter anderem erfahren, wie Ihr neue Verzeichnisse anlegt, Dateien kopiert oder ganze Verzeichniszweige mit einem Befehl löschen könnt.
- Der Umgang mit Datenträgern – so lautet das Thema des dritten Teils, der sich mit dem Vorbereiten und Kopieren von Disketten, dem Feststellen und Beheben von Festplattenfehlern sowie anderen nützlichen Dingen beschäftigen wird.
- Im vierten und letzten Teil geht es ans Eingemachte, an die kleinen Tips und Kniffe, die den Praktiker vom Gelegenheits-DOSisten unterscheiden. Hier werdet Ihr erfahren, wie sich Befehle auf höchst nützliche Weise verbinden lassen und wie Ihr *ein* DOS zu *Eurem* ganz persönlichen DOS machen könnt.

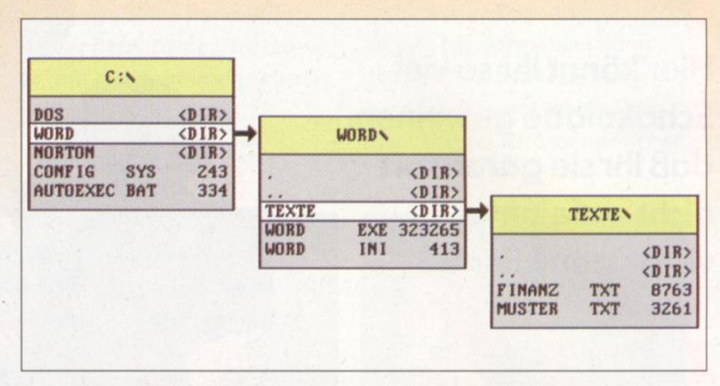


Bild 1: Ein Pfad nennt sämtliche Verzeichnisnamen, die man vom Stammverzeichnis bis zu dem gewünschten Verzeichnis durchwandern müßte

Basisname: max. 8 Zeichen

MUSTER01.TXT

Erweiterung: max. 3 Zeichen

- **Nicht erlaubt sind diese Zeichen:** "*+,./:;<=>?[\]|
- **Erlaubt sind:** Alle sonstigen Buchstaben, Ziffern und Zeichen

Bild 2: DOS-Dateinamen bestehen aus dem Basisnamen und einer Erweiterung. Nicht alle Zeichen sind als Namensbestandteil erlaubt

Follow me – die Reise ins DOS

Die Oberfläche, die sich gleich nach dem Starten des Rechners oder nach Aufruf einer DOS-Box in Windows oder OS/2 präsentiert, ist eine karge Landschaft. Der wichtigste Orientierungspunkt in dieser Bildschirmwüste ist das *DOS-Prompt*, das zumeist in der Gestalt „C:\>“ und mit einer blinkenden Eingabemarke dahinter auftritt. Das DOS-Prompt markiert den Ort, an dem der Anwender einen Befehl eingeben kann. DOS-Befehle bestehen im günstigsten Fall nur aus einem Befehlswort („dir“); im ungünstigsten Fall zieht dieses Befehlswort eine lange Schleppe von zusätzlichen Angaben, sogenannten *Parametern*, hin-

njeder

ter sich her („xcopy *.doc c:\dokumente /s"). Jeder vollständige DOS-Befehl wird erst nach dem Drücken der Eingabetaste abgeschickt und damit ausgeführt; vorher kann die sogenannte *Kommandozeile* gegebenenfalls noch korrigiert werden.

Das DOS-Prompt informiert den Anwender zugleich darüber, wo er sich befindet. Genauer: Es nennt ihm den Namen des *aktuellen Laufwerks* und des *aktuellen Verzeichnisses*.

Von Laufwerken und Verzeichnissen

Die *Laufwerke* für die Datenspeicherung besitzen einen kurzen Namen, der immer aus einem Buchstaben und einem Doppelpunkt besteht. Feste Namenszuordnungen gibt es für die maximal zwei Diskettenlaufwerke (A: und B:) sowie die erste Festplatte (C:), von der aus der Rechner gestartet wird. Die Namen aller anderen Laufwerke (weitere Fest- oder Wechselplatten, CD-ROM-Laufwerk etc.) können zwar frei vergeben werden, sie setzen die alphabetische Reihe zumeist jedoch lückenlos fort (D:, E: etc.).

Verzeichnisse sind logische Ordner, die zum Abspeichern von Dokumenten, Programmen und sonstigen Daten verwendet werden. Neben diesen Datenobjekten, die stets als *Dateien* gespeichert werden, kann ein Verzeichnis jedoch weitere Verzeichnisse enthalten, die ihrerseits Dateien und wiederum Verzeichnisse enthalten können

DIR

Zeigt eine Liste der Dateien und Unterverzeichnisse in einem angegebenen Verzeichnis an.
Syntax:

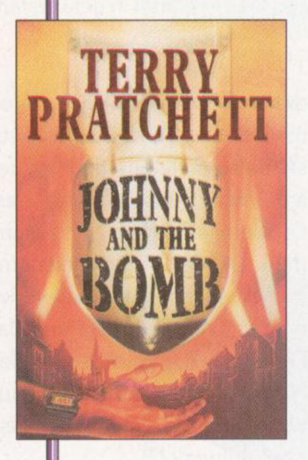
```
dir [Pfad][Dateiname] [/p] [/w] [/a:Attribute]
[/o:Sortierfolge] [/s] [/b]
```

Parameter:
/p: zeigt die Liste seitenweise an
/w: zeigt die Liste im Breitformat an
/a:Attribute: Zeigt nur die Namen der Dateien und Verzeichnisse an, die die angegebenen Attribute (H: versteckte Dateien, S: Systemdateien, D: Verzeichnisse, A: veränderte Dateien, R: schreibgeschützte Dateien) aufweisen.
/o:Sortierfolge: Steuert die Reihenfolge, in der Verzeichnis- und Dateinamen angezeigt werden: N: alphabetische Sortierung nach Name, E: alphabetische Sortierung nach Namenserweiterung, D: nach Datum und Uhrzeit, S: nach Größe).
/s: Die Inhaltsliste umfaßt auch sämtliche Unterverzeichnisse des angegebenen Verzeichnisses.
/b: Listet nur die Verzeichnis- und Dateinamen ohne Zusatzinformationen auf.
Beispiel:

```
dir c:\ /a:hs /o:e /s
```

Toms Bücherkiste

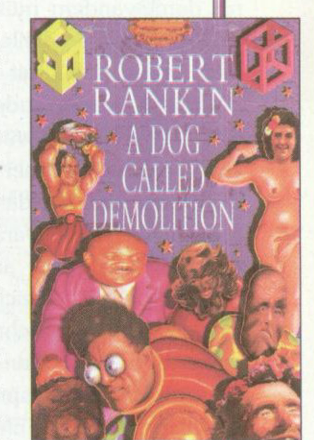




Mit dem dritten Band der Johnny-Serie beweist Starautor **Terry Pratchett** aufs neue, daß er nicht nur einer der humorvollsten Autoren unserer Zeit ist, sondern außerdem auch noch ein sehr guter Geschichtenerzähler, der auch so ernste Themen wie den Zweiten Weltkrieg in eine lesenswerte Story packen kann. In **Johnny and the Bomb** kombiniert der Meister wieder einmal Humor, Spannung und Inhalt in einer gnadenlos guten Geschichte, die man nicht eher aus der Hand legt, bis sie ausgelesen ist.

Johnny Maxwell und seine Freunde treffen auf Mrs. Tachyon, die in der ganzen Stadt als die Bag-Lady bekannt ist. Was keiner weiß: Ihr Einkaufswagen ist in Wirklichkeit eine Zeitmaschine, die die Clique mitten in die Realität eines Bombenangriffs bringt. Mit der harten Wirklichkeit der Kriegsjahre konfrontiert, kommt sogar der tumbe Skinhead BigMac ins Grübeln. Trotzdem garantiert der Name Pratchett dafür, daß der Humor nicht zu kurz kommt. Wer, wie ich, nicht auf die deutsche Übersetzung warten kann:
Johnny and the Bomb, Doubleday, UK, ca. 15 engl. Pfund, ISBN 0-385-40670-3

Mindestens genauso beliebt wie Pratchett ist in England **Robert Rankin**. Auch er ist ein Meister des abgefahrenen Humors, nur noch eine Spur schriller als Terry. In **A Dog Called Demolition** entdeckt Danny die Existenz der Rider. Das sind multidimensionale Wesen, die auf den Schultern der Menschen sitzen und deren Verhalten beeinflussen. Natürlich lassen sich die Rider nicht gerne in die Karten gucken und setzen alles dran, um Danny aus dem Weg zu schaffen.



Der Meister des Running Gags kombiniert Elemente aus Horror, Crime, Cyberpunk zu einer explosiven, haarsträubenden Story, bei der kein Auge trocken bleibt. Außerdem hat das Buch einen inoffiziellen Soundtrack, der, sofern man die Titel irgendwo auftreiben kann, prima zu der Story paßt. Die deutschen Übersetzungen von Rankin werden dem Wortwitz des Autors übrigens nicht ganz gerecht. Wer den vollen Rankin haben will, besorgt das Buch über einen Importeur. Das ist der Stoff, aus dem Adventures geschnitzt werden.
A Dog Called Demolition, Doubleday, UK, ca. 15 engl. Pfund, ISBN: 0-385-40516-2

und so fort. Dieses System von Verzeichnissen ähnelt der Struktur eines Baums, der sich vom Stamm weg immer weiter verästelt und verzweigt. Das Hauptverzeichnis, von dem alle anderen Verzeichnisse abgehen, bezeichnet man deswegen auch als „Stammverzeichnis". Es trägt einen kurzen Namen, der stets aus dem Laufwerksnamen und einem seitenverkehrten Schrägstrich („Backslash") besteht: C:\ beispielsweise steht für das Stammverzeichnis der Festplatte C:. Die Namen aller übrigen Verzeichnisse bestehen in der Regel aus maximal acht Buchstaben oder Ziffern, beispielsweise „WINDOWS" (Bild 1).

Immer auf dem richtigen Pfad

Um die Position eines Verzeichnisses innerhalb der Baumstruktur exakt zu beschreiben, bildet man den sogenannten *Verzeichnispfad* oder kurz den *Pfad*. Darin sammelt man sämtliche Verzeichnisnamen, die man – ausgehend vom Stammverzeichnis des Laufwerks – bis zu dem gewünschten Verzeichnis durchwandern müßte. Die einzelnen Bestandteile trennt man wiederum mit einem Backslash voneinander. Der Pfad C:\WINDOWS würde also ein Verzeichnis namens WINDOWS bezeichnen, das unmittelbar an das Stammverzeichnis der Festplatte (C:\) angrenzt. Enthielte dieses Verzeichnis seinerseits ein Verzeichnis namens SYSTEM, dann würde dessen Pfad entsprechend C:\WINDOWS\SYSTEM lauten.

Zurück zu unserem DOS-Prompt: Wäre dieses Verzeichnis nun als aktuelles Verzeichnis eingestellt, dann würde uns das DOS-Prompt in der Gestalt

```
C:\WINDOWS\SYSTEM>
```

exakt über diese Tatsache informieren. Das DOS-Prompt setzt sich also stets aus dem aktuellen Verzeichnispfad und dem Größer-als-Zeichen („>") zusammen. Da der Verzeichnisname immer auch einen Laufwerksnamen enthält, verrät uns das DOS-Prompt zugleich auch den Namen des aktuellen Laufwerks, in unserem Beispiel also das Laufwerk C:.

```
 Datenträger in Laufwerk D ist WINDOWS
 Datenträgernummer: 1E3E-0BCC
 Verzeichnis von D:\WINDOWS

.            <DIR>         29.02.96   13:15
..           <DIR>         29.02.96   13:15
ANWENDUN GRP          2.625 28.02.96   10:21
AUTOEXEC WIN            415 11.02.96    7:17
AUTOSTAR GRP             62 28.02.96   10:21
AWCAS    DLL         11.264 01.11.93   17:11
AWCLASS1 DLL         19.456 01.11.93   17:11
AWCLASS2 DLL         18.432 01.11.93   17:11
AWFAXIO  DLL         18.944 01.11.93   17:11
AWFXPROT DLL         11.776 01.11.93   17:11
AWT30    DLL         12.800 01.11.93   17:11
BOOTLOG  TXT          2.480 11.02.96    7:15
CALC     EXE         43.072 01.11.93   17:11
CARDFILE EXE         94.720 01.11.93   17:11
CARDS    DLL        148.528 01.11.93   17:11
CHARMAP  EXE         23.552 01.11.93   17:11
CLIPBRD  EXE         80.896 01.11.93   17:11
CLIPSRV  EXE         19.456 01.11.93   17:11
CLNSWEEP INI            833 28.02.96   10:20
Eine beliebige Taste drücken, um fortzusetzen
```

Bild 3: Schalter beeinflussen das normale Befehlsverhalten: „/p" läßt die Anzeige eines langen Inhaltsverzeichnisses nach jeweils einer Bildschirmseite pausieren (DIR-Befehl)

Glossar

Datenträger: Das entnehmbare (Diskette, CD-ROM) oder fest eingebaute (Festplatte) Speichermedium eines Laufwerks.

Datei: Eine auf Datenträger gespeicherte, benannte Informationseinheit. Die wichtigsten Dateitypen sind Programme und Dokumente. Die Namen von DOS-Dateien entsprechen der 8.3-Notation. Der Basisname besteht aus maximal acht Buchstaben oder Ziffern. Nach einem Punkt folgt die Namenserweiterung, die aus bis zu drei Buchstaben oder Ziffern besteht.

DOS: Abkürzung für Disk Operating System, was übersetzt etwa „Betriebssystem für Datenträger" bedeutet. Das Betriebssystem kontrolliert und steuert die gesamte Hardware. Mit der Verwaltung der Kommandozeile verdingt sich das Betriebssystem auch als „Dolmetscher" zwischen Mensch und Maschine, indem es die Befehle des Anwenders in den Maschinencode des Computers übersetzt.

DOS-Prompt: Am DOS-Prompt mit seiner blinkenden Eingabemarke nimmt der PC die Tastaturbefehle des Anwenders entgegen. Das DOS-Prompt besteht aus dem aktuellen Pfad und einem Größer-Zeichen.

Kommandozeile: Die Kommandozeile stellt den aktuell eingetippten DOS-Befehl dar. Zur Wiederverwendung kann die zuletzt eingegebene Kommandozeile zurückgeholt ([F3]-Taste) und bearbeitet werden.

Laufwerk: Ein physikalisches oder logisches (Partition) Gerät, das zur Datenspeicherung verwendet wird. Laufwerksnamen bestehen aus einem Buchstaben und einem Doppelpunkt. Das „aktuelle Laufwerk" ist das voreingestellte Laufwerk, auf das sich alle Laufwerksbefehle – sofern nichts anderes angegeben ist – beziehen.

Parameter: Eine Zusatzangabe, die das zu behandelnde Objekt eines Befehls oder weitere Angaben bezeichnet. (Befehls-)Schalter sind besondere Parameter, die die vordefinierte Arbeitsweise eines Befehls oder seine Bildschirmausgabe verändern.

Pfad: Der vollständige Name eines Verzeichnisses, der den Namen des Laufwerks, sämtliche übergeordneten Verzeichnisse und den eigentlichen Verzeichnisnamen enthält.

Pfadname: Der vollständige Name einer Datei, der aus dem Pfad des Speicherverzeichnisses und dem Dateinamen besteht.

Verzeichnis: Ein benannter, logischer Ordner auf einem Laufwerk. Das „aktuelle Verzeichnis" ist das voreingestellte Verzeichnis, auf das sich alle Verzeichnisbefehle – sofern nichts anderes angegeben ist – beziehen.

8.3 – die Systematik der Dateinamen

Zu 90 % besteht der Inhalt von Verzeichnissen aber nicht aus weiteren Verzeichnissen (die man dann Unterverzeichnisse nennt), sondern aus Dateien, etwa dem abgespeicherten Brief an das Finanzamt, einer Kalkulationstabelle oder der Programmdatei eines Spiels. Trotz der unterschiedlichen Inhalte gelten für die Namensbildung aller Dateien die gleichen Regeln.

Wie bei den Verzeichnisnamen besteht der *Basisname* einer Datei aus maximal acht Buchstaben oder Ziffern (Bild 2). Eine maximal aus drei Buchstaben oder Ziffern bestehende *Namenserweiterung*, die vom Basisnamen mit einem Punkt abgetrennt wird, vervollständigt den Dateinamen. Die Namenserweiterung kennzeichnet den Typ der Datei. Feste Zuordnungen gibt es hier jedoch ausschließlich für Programme (Namenserweiterungen .EXE, .COM und .BAT): Der Dateiname NC.EXE bezeichnet also ein Programm mit dem Basisnamen NC. Bei den Dokumenten entscheidet in der Regel das zugehörige Anwendungsprogramm über die verwendete Namenserweiterung. Herstellerübergreifende Standards gibt es eigentlich nur für Textdateien (.TXT, .DOC), für bestimmte



Grafikformate (.JPG, .TIF, .IMG) sowie Betriebssystemdateien (.SYS, .DLL).

Für die exakte Ortsbestimmung einer Datei, die in einem bestimmten Verzeichnis gespeichert ist, reicht der Dateiname nicht aus. Hier verwendet man den sogenannten *Pfadnamen*, der sich aus dem Pfad des Speicherverzeichnisses, einem Backslash als Trennzeichen und dem Dateinamen (Merkhilfe: *Pfad* + Datei*name* = *Pfadname*) zusammensetzt. Der Pfadname C:\WINDOWS\WIN.COM bezeichnet also präzise eine Programmdatei namens WIN .COM, die im Unterverzeichnis WINDOWS des Stammverzeichnisses von Laufwerk C: gespeichert ist.

Wie es DIR gefällt

Für diesmal soll es genug sein mit der Theorie. Schauen wir uns nun an, wie sich Laufwerke, Verzeichnisse und Dateien in der DOS-Praxis darstellen. Wenn Ihr Euch den Inhalt eines Verzeichnisses anschauen wollt, dann verwendet Ihr dazu den DIR-Befehl, der seinen Namen vom englischen Wort „directory“ (Verzeichnis) ableitet. Ohne zusätzliche Angaben zeigt der DIR-Befehl stets den Inhalt des aktuellen Verzeichnisses an. Gebt also

```
dir
```

ein, und drückt zum Abschluß die Eingabetaste. Die Bildschirmanzeige des Befehls nennt Euch zunächst den Namen und die interne Nummer des Datenträgers, der sich in wechselbarer (Diskette, CD-ROM) oder fest eingebauter Form (Festplatte) im aktuellen Laufwerk befindet. Dann benennt er den Pfad des Verzeichnisses, dessen Inhalt Ihr in der nachfolgenden Liste zu sehen bekommt. Die Inhaltsliste selber besteht aus den Namen der Unterverzeichnisse (mit <DIR> gekennzeichnet) und den Namen der Dateien. Die Namenserweiterungen der Dateien werden ohne den Trennpunkt in einer eigenen Spalte dargestellt. Die Zahl in der nächsten Spalte nennt die Größe der Datei in Bytes. Die Datums- und Zeitangabe in den letzten beiden Spalten informiert Euch über den Zeitpunkt, an dem die Datei erstellt beziehungsweise zuletzt verändert worden ist. Am Ende der Inhaltsliste nennt der DIR-Befehl die Zahl der aufgelisteten Dateien und deren gesamten Speicherbedarf. Die letzte Zeile

DOSKEY

Lädt das Programm DOSKEY in den Arbeitsspeicher. Das Programm ermöglicht das Zurückholen von MS-DOS-Befehlen, die Bearbeitung der Kommandozeile und das Aufzeichnen und Ausführen von Befehlsmakros.

Syntax:

```
doskey [/bufsize=Größe] [/macros] [/history] [/insert]
[Makroname=Befehle]
```

Parameter:

/bufsize=Größe: Legt die Größe des Puffers fest, der zum Speichern von Befehlen verwendet wird. Standard = 512 Bytes.

/macros: Zeigt eine Liste aller DOSKEY-Makros an.

/history: Zeigt eine Liste aller aufgezeichneten Befehle an.

/insert: Schaltet vom Überschreib- in den Einfügemodus.

/makroname=Befehle: Erstellt ein Makro, das mehrere DOS-Befehle nach Eingabe des Makronamens ausführt. Die einzelnen Befehle müssen mit $T voneinander getrennt werden.

Beispiel:

```
doskey test=cls$Tdir
```

liefert Euch die Zahl der Bytes, die der Datenträger noch aufnehmen kann.

Parameter und Befehlsschalter

Wie gesagt: Der DIR-Befehl *allein* zeigt Euch immer nur den Inhalt des aktuellen Verzeichnisses an. Wenn Ihr das Innenleben eines *anderen* Verzeichnisses erkunden wollt, dann benötigt der DIR-Befehl als zusätzlichen Parameter den Pfad des gewünschten Verzeichnisses. Wenn Ihr also einen Blick in das Verzeichnis C:\WINDOWS werfen wollt, dann gebt Ihr den folgenden Befehl ein:

```
dir c:\windows
```

Nach dem obligatorischen Drücken der Eingabetaste (das wir ab sofort nicht mehr extra erwähnen werden) erscheinen nun die Unterverzeichnisse und Dateien des Windows-Verzeichnisses (sofern vorhanden) auf Eurem Bildschirm.

Die Liste ist allerdings so lang und rauscht dermaßen schnell an Euch vorbei, daß der größte Teil unmöglich zu lesen ist. Für diesen Fall besitzt der DIR-Befehl jedoch den Parameter /p (das „p" steht für „page", Seite), der die Anzeige der Inhaltsliste nach jeweils einer Bildschirmseite anhält und sie erst auf das Drücken einer beliebigen Taste hin fortsetzt:

```
dir c:\windows /p
```

Parameter, die die normale Arbeitsweise eines DOS-Befehls verändern, bezeichnet man auch als *Befehlsschalter* oder kurz *Schalter* (Bild 3). Die meisten DOS-Befehle verfügen über mehrere Schalter, die sich mitunter gegenseitig ausschließen, zeitweilig aber auch kombinieren lassen. So läßt sich der genannte DIR-Befehl noch mit dem /w-Schalter ergänzen:

```
dir c:\windows /p /w
```

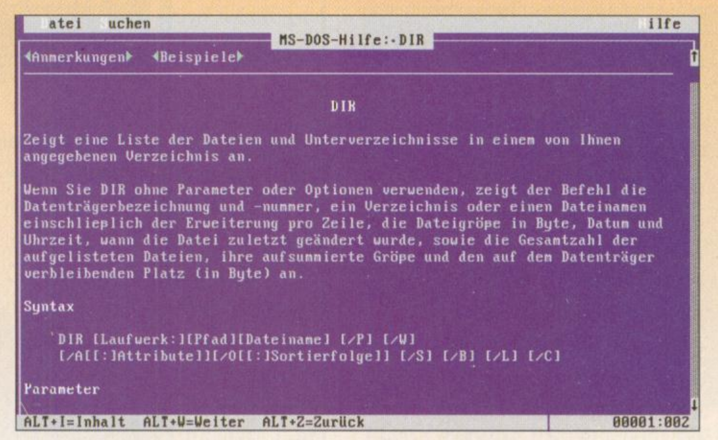


Bild 4: Die DOS-Hilfe liefert Informationen über jeden DOS-Befehl und seine Parameter

Die Inhaltsliste des Windows-Verzeichnisses erscheint nun seitenweise *und* in einem platzsparenden Breitformat (das „w" steht für „wide", breit).

Eingabe mit Komfort

Ihr habt vermutlich jeden einzelnen Befehl bis jetzt Buchstabe für Buchstabe eingetippt, was für das Gros der DOS-Befehle auch kaum zu vermeiden ist. Wenn jedoch ein Befehl wiederholt werden soll – eventuell mit leicht veränderten Parametern –, dann nimmt Euch DOS einen Teil des Eingabeaufwands ab. Ihr braucht nur die Funktionstaste <F3> zu drücken, und schon versammelt sich der zuletzt eingegebene Befehl wieder hinter dem DOS-Prompt. Wenn Ihr den Befehl unverändert übernehmen wollt, dann müßt Ihr nur die Eingabetaste drücken. Wenn Ihr den Befehl jedoch verändern wollt, dann setzt Ihr die Schreibmarke mit <Pfeil links> an die Stelle, ab der sich der neue Befehl von seinem Vorgänger unterscheidet. Dabei werden die passierten Zeichen gelöscht. Nun gebt Ihr den abweichenden Teil des Befehls von Hand ein. Falls sich der neue und der alte Befehl ab einer bestimmten Position wieder gleichen sollten, setzt Ihr die Schreibmarke mit <Pfeil rechts> an das Ende der Befehlszeile, wobei Zeichen für Zeichen des alten Befehls übernommen wird.

Deutlich mehr Komfort in Sachen Befehlseingabe bietet das DOSKEY-Hilfsprogramm, das normalerweise automatisch in der Startdatei AUTOEXEC. BAT geladen wird. Ihr könnt das Programm aber auch nachträglich jederzeit durch Eingabe von

```
doskey
```

aktivieren. DOSKEY protokolliert von nun an sämtliche Befehle, die Ihr eingebt, und nicht nur den jeweils letzten. Mit den Cursortasten <Pfeil auf> und <Pfeil ab> könnt Ihr durch die Befehlsliste „blättern" und nahezu jeden zuvor eingegebenen Befehl zurückholen (für die Speicherung stehen 512 Bytes zur Verfügung).

DOSKEY bietet auch zusätzliche Bearbeitungsmöglichkeiten für die Kommandozeile. So bleiben alle Zeichen eines reaktivierten Befehls beim Versetzen der Eingabemarke mit <Pfeil links> und <Pfeil rechts> erhalten. Mit der <Einfg> -Taste kann vom Überschreib- in den Einfügemodus gewechselt werden, womit sich zusätzliche Zeichen in die Befehlszeile einfügen lassen.

HELP

Startet die DOS-Hilfe, die unter anderem Informationen über jeden DOS-Befehl und seine Parameter und Befehlsschalter liefert.

Syntax:

```
help [Thema]
```

Parameter:

Thema: Bezeichnet den Namen des Befehls, zu dem Ihr Informationen abrufen wollt.

Beispiel:

```
help dir
```

Hilfe gesucht und gefunden

Wenn Ihr Euch jemals über die Funktion eines DOS-Befehls oder seiner Parameter im Unklaren sein solltet, dann könnt Ihr mit dem DOS-eigenen HELP-Kommando gezielt Hilfeinformationen abrufen. Den Namen des fraglichen Befehls gebt Ihr als Parameter an. Falls Euch etwa die Wirkweise des DIR-Befehls entfallen sein sollte, tippt Ihr

```
help dir
```

ein. Das Informationsangebot der nun erscheinenden DOS-Hilfe umfaßt zumeist mehr als eine Bildschirmseite. Die jeweils nächste Bildschirmseite bekommt Ihr nach einem Druck auf die <Bild ab> -Taste zu sehen (Bild 4).

Die angezeigten Informationen gliedern sich in mehrere Abschnitte. Zunächst wird die Funktion des Befehls beschrieben. Dann folgt die sogenannte Syntax, eine schematische Auflistung sämtlicher Parameter und Befehlsschalter. Dabei bezeichnen eckige Klammern „wahlfreie" Parameter, d. h. solche, die man auch weglassen kann. Anschließend werden die Parameter und Befehlsschalter (die hier „Optionen" heißen) der Reihe nach erklärt. Über simulierte Schaltflächen am Anfang eines jeden Hilfetextes lassen sich weiterführende Informationen („Anmerkungen") und praktische Anwendungsbeispiele abrufen. Wenn Euer Informationsbedarf schließlich gedeckt ist, könnt Ihr die DOS-Hilfe mit der Tastenkombination <Alt-D>, <B> beenden. ❑

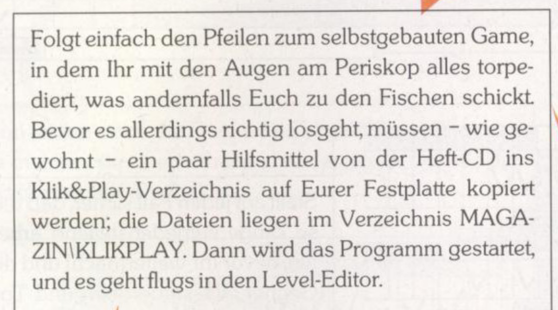
rn



Spiele und ich

Klik&Play im Handumdrehen

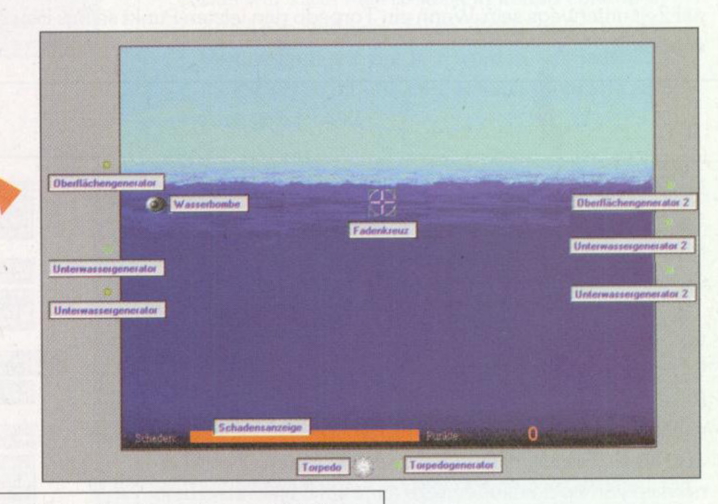
von François Lionet,
dem Autor von
Klik&Play
(ins Deutsche übertragen
von Stefan Martin Asef)



Sonne, Sex und See ... – auch wenn Euch die beiden anderen Dinge mehr interessieren, laßt uns einen Augenblick beim Meer verweilen: das klare Wasser in lauschigen Buchten, die hübsche Aussicht auf vorbeizuckelnde Atom-U-Boote, Ölverschmutzung und ... – Halt! Ich liebe die See wirklich, und gerade deshalb lade ich Euch zu einer kleinen Torpedoschlacht ein:

WERKSTATT

Folgt einfach den Pfeilen zum selbstgebauten Game, in dem Ihr mit den Augen am Periskop alles torpediert, was andernfalls Euch zu den Fischen schickt. Bevor es allerdings richtig losgeht, müssen – wie gewohnt – ein paar Hilfsmittel von der Heft-CD ins Klik&Play-Verzeichnis auf Eurer Festplatte kopiert werden; die Dateien liegen im Verzeichnis MAGAZIN\KLIKPLAY. Dann wird das Programm gestartet, und es geht flugs in den Level-Editor.



In der Symbolleiste mit dem Verzeichnis der Bibliotheken findet sich nun ein neues Sinnbild: **Sea War**. Öffnet die zugehörige Bibliothek mit einem Klick. Als erstes werden die notwendigen Objekte im Spielfeld plaziert. Der „Hintergrund" muß die gesamte Spielfläche bedecken. Das „Fadenkreuz" kommt in die Mitte, knapp unter die Wasseroberfläche.

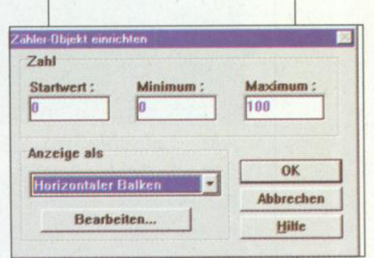
Dieses Objekt soll mit der Maus kontrolliert werden. Öffnet das Kontextmenü mit einem Rechtsklick aufs Objekt, wählt *Bewegung/Bewegung verändern.../Maus-gesteuert*. Diese Option ist zwar voreingestellt, aber Ihr müßt eventuell noch eine Feinkorrektur vornehmen, damit die volle Breite des Spielfelds eingeschlossen wird. Die kleinen grünen Objekte in der Bibliothek werden zur Erzeugung der Schiffe eingesetzt. Der „Oberflächengenerator" kommt links neben das Spielfeld auf eine Höhe mit der Wasseroberfläche im Hintergrund (er wird Schiffe produzieren, die von links nach rechts über den Screen schwimmen), etwas tiefer auf der rechten Seite wird der „Oberflächengenerator 2" plaziert. In ähnlicher Weise werden anschließend die beiden „Unterwassergenerator"-Objekte je zweimal unterhalb der Wasseroberfläche im Hintergrund untergebracht; sie werden später die U-Boote erzeugen. Zum Schluß wird der „Torpedogenerator" unterhalb des Spielfelds plaziert. Und weiter geht's. Der „Torpedo" kommt links neben den Torpedogenerator. Wird später einer abgeschossen, dann sollte die Bewegung mit der Animation des kleiner werdenden Geschosses synchron laufen. Die Pfadbewegung ist voreingestellt, und Ihr solltet sie Euch einmal anschauen. Mit einem Rechtsklick aufs Objekt öffnet Ihr das Kontextmenü und wählt *Bewegung/Bewegung bearbeiten*.

Nach dem Abschuß bewegt sich der Torpedo aus der Spielersicht zunächst schnell und dann langsamer, je weiter er sich entfernt. Seht Euch die fünf Zwischenstationen an: Mit einem weiteren Rechtsklick auf die einzelnen Punkte kann die Geschwindigkeit der Torpedos exakt angepaßt werden: Die voreingestellten Werte lauten 67, 31, 20, 13, 7. Der letzte Punkt sollte genau mit der Wasseroberfläche abschließen. Ihr könnt die Bewegung testen, und mit ein wenig Experimentieren findet Ihr vielleicht Einstellungen, die einen noch realistischeren Eindruck vermitteln.

Ähnliches sehen wir nun auch für die Gegnertorpedos vor. Das Objekt „Wasserbombe" kommt links ins Spielfeld so nahe unter die Wasseroberfläche, als würde es von einem der später generierten Schiffe abgeschossen. Schaut Euch auch hier die voreingestellte Bewegung an; die Werte lauten diesmal 7, 14, 30, 51.



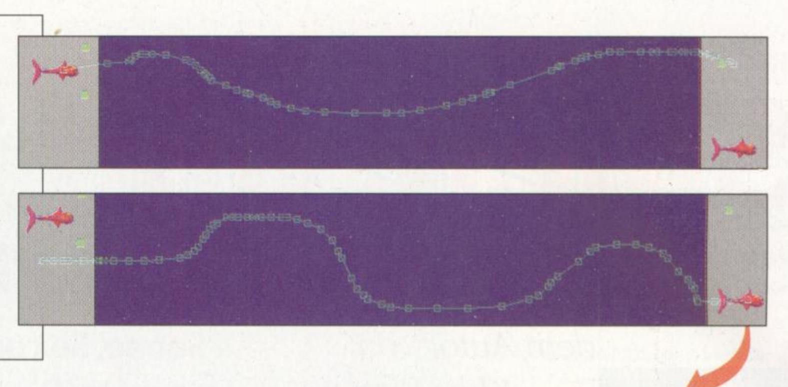
Nun fehlen noch die Punkteanzeige (unten rechts) und eine Schadensanzeige, die in Form eines horizontalen Balkens unten links plaziert wird. Ein Klick auf die *Tools*-Schaltfläche öffnet das benötigte Menü, in dem zunächst die Option *Neues Zähler-Objekt erstellen* ausgewählt wird. Eingetragen werden die Werte, die unser Bild zeigt.



Seite 106

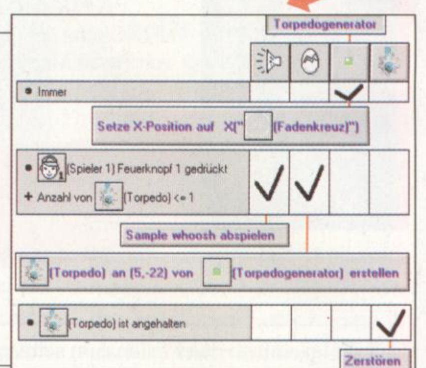
von Seite 105

Zum guten Schluß noch ein paar Fische. „Fisch" kommt nach links, „Fisch 1" nach rechts; die Bewegung ist – wie im Bild zu sehen – voreingestellt. Und damit es im nächsten Schritt einfacher wird, sollten noch alle übrigen Objekte an beliebiger Stelle außerhalb des Spielfelds eingefügt werden (dann werden sie auch im Ereignis-Editor angezeigt!).



Geschafft! Alles ist am richtigen Platz. Also auf in den Ereignis-Editor. (Wie in allen Kursteilen zuvor der Hinweis: Die automatisch generierten Ereignisse müssen komplett gelöscht werden; am besten, Ihr schaltet die Option *Programmeinstellungen/Standard-Ereignisse für neue Objekte erstellen* im Menü *Bearbeiten* einfach aus.)

Als erstes muß dafür gesorgt werden, daß die Torpedos in Abhängigkeit von der Position des Fadenkreuzes abgeschossen werden. Dazu muß einfach nur eine vertikale Verbindung zwischen Fadenkreuz und Torpedogenerator hergestellt werden. Bei Betätigung der Maustaste (Feuertaste) wird die Anzahl der Torpedos geprüft; damit's nicht viel zu leicht wird, dürfen jeweils nur zwei zu einer Zeit unterwegs sein. Wenn ein Torpedo den letzten Punkt seines Bewegungspfads erreicht, wird er zerstört.



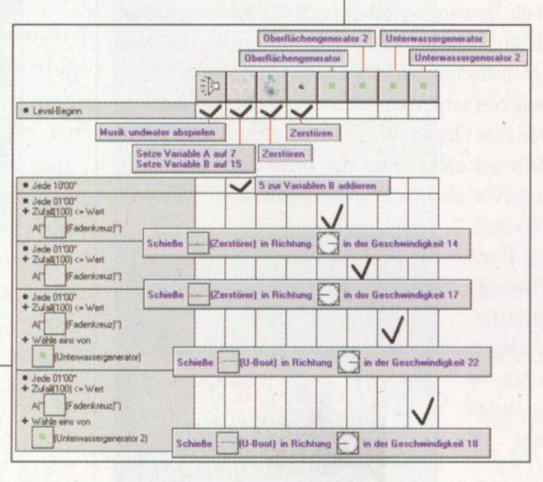
WERKSTATT

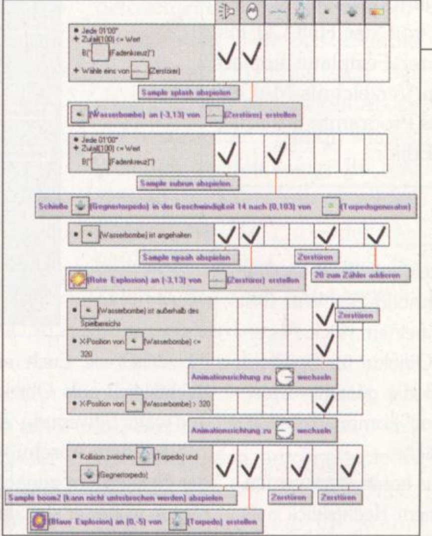
Nun könnt Ihr das Game schon einmal ausprobieren und selbst nachschauen, ob die Torpedoschüsse einen realistischen Eindruck machen. Tun sie es, dann wird es Zeit, für die Ziele zu sorgen.

Einmal pro Sekunde wird eine Zufallszahl zwischen 1 und 100 ermittelt und mit einem Referenzwert verglichen. Ist die Zufallszahl kleiner, geht ein feindliches Schiff auf die Reise; ist sie größer, dann passiert nichts. Der Referenzwert legt fest, wie viele Objekte auf einmal erzeugt werden: 100 für ein Feindschiff pro Sekunde, 50 für jeweils eins innerhalb von zwei Sekunden, 10 für je ein Objekt innerhalb von zehn Sekunden, 0 für überhaupt keine feindlichen Boote ...

Um den Schwierigkeitsgrad langsam wachsen zu lassen, erklären wir den Referenzwert zur Variable A des Fadenkreuzes. Variable B bestimmt die Zahl der Gegnertorpedos (dazu später). Tragt einfach die folgenden Ereignisse ein – und beachtet folgende Erläuterungen:

- Der Zufallsgenerator findet sich im Kontextmenü des Spezialobjekts, wenn unter *Vergleiche zwei Hauptwerte* der Ausdrucks-Editor (*Daten von einem Objekt nehmen*) eingesetzt wird.
- Die „Zerstörer" und „U-Boote" werden einfach mit *Ein Objekt abschießen...*, der direkten Auswahl, einer Richtungs- und Geschwindigkeitsangabe auf den Weg gebracht.



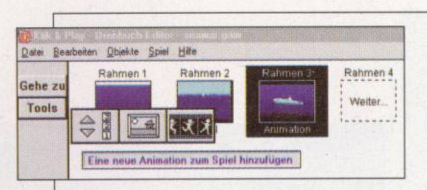


Stellt auf jeden Fall sicher, daß diese Dinge zufriedenstellend arbeiten, bevor Ihr weitermacht und die Gegner Wasserbomben und Torpedos abfeuern laßt. Als erstes die Zerstörer. Wir machen vom gleichen Prinzip Gebrauch, das wir schon angewendet haben, nur liefert in diesem Fall Variable B des Fadenkreuzes die entsprechenden Werte; wie Ihr gesehen habt, ändern sich die beiden Variablen alle fünf Sekunden. Hier aber noch ein paar weitere Erläuterungen:

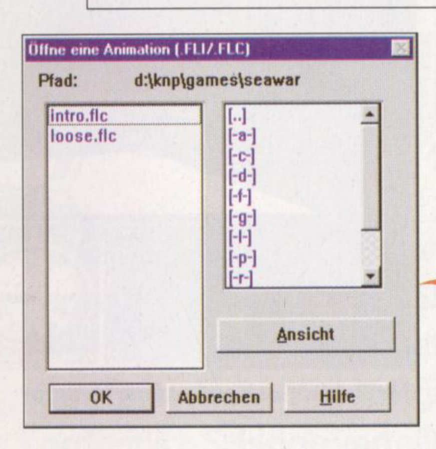
- Die Wasserbomben bzw. Gegnertorpedos werden mit der Funktion *Objekt erstellen* im Kontextmenü des „Ei"-Symbols erzeugt.
- Zwei Bedingungen prüfen die Position der Wasserbomben auf der horizontalen Achse und lassen sie nach links bzw. rechts wandern, falls sie einmal außer Sicht zu geraten drohen.
- Die Explosionen sind einfache Animationsobjekte, die bei der Zerstörung eines Torpedos erzeugt werden.

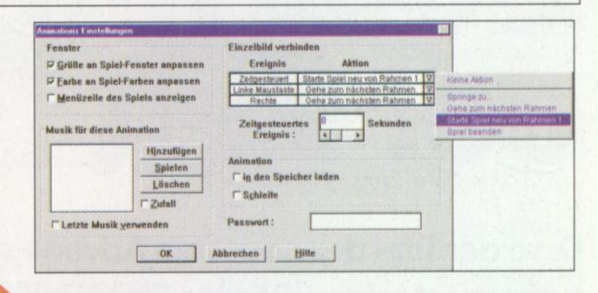
Außerdem schießen die Gegner auch Torpedos. Wieder kommen die Zufallszähler zum Einsatz, wenn Gegnertorpedos auf eine Position 100 Pixel unterhalb der Spielfläche abgeschossen werden. Diese Torpedos laufen direkt auf den Spieler zu – ein bemerkenswerter Effekt! Werden die feindlichen Geschosse nicht innerhalb einer bestimmten Zeitspanne zerstört, dann wird man getroffen, und die Schadensanzeige geht nach oben.

Und jetzt sollte das Spiel funktionieren. Man könnte noch die Zahl der Gegnerschiffe ändern, indem man ein wenig mit Änderungen der Fadenkreuzvariablen A und B experimentiert. Natürlich darf man sich – wie oben angedeutet – auch eine größere Zahl gleichzeitig abzufeuernder Torpedos spendieren. Ich würde mich allerdings erst einmal einer Intro und einer Schlußanimation widmen. Auf in den Drehbuch-Editor!



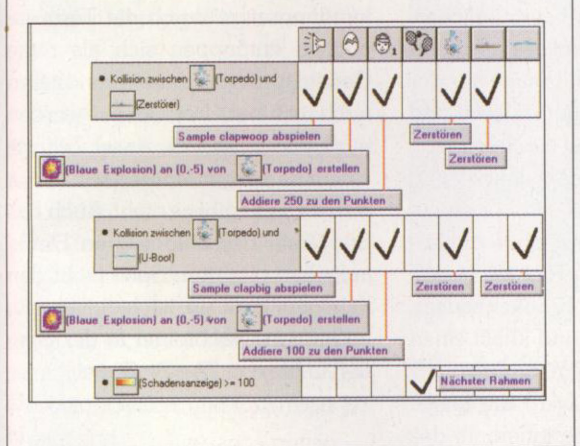
Ein Klick auf die Schaltfläche *Tools*, und im Menü den Befehl *Eine neue Animation zum Spiel hinzufügen* gewählt! Eingefügt wird vor dem Level-Rahmen, den wir soeben fertiggestellt haben. Die Animationsdatei heißt INTRO.FLC; Ihr habt sie (hoffentlich) ins LIBS-Verzeichnis von Klik&Play kopiert. Genauso wird hinter dem Level-Rahmen anschließend noch eine hübsche „Game Over"-Animation eingefügt. Sie heißt LOSE.FLC. Sie soll allerdings nicht zu lange angezeigt werden. Öffnet ihr Kontextmenü mit einem Rechtsklick, wählt *Animation einrichten*, *Zeitgesteuert* und *Starte Spiel neu von Rahmen 1*.

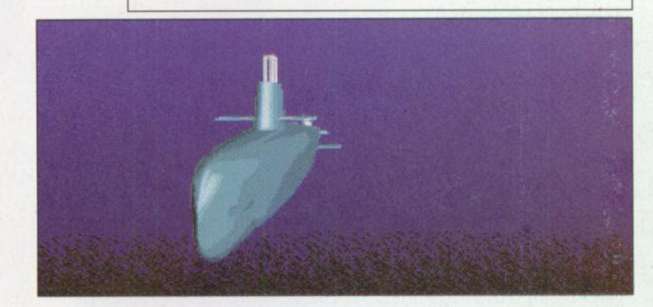




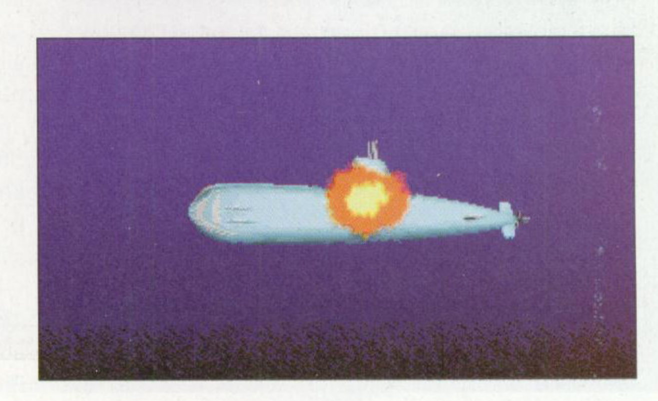
Das war's. Ein Meisterstück in knapp einer Stunde. Aber vielleicht fallen Euch auch weitere Verbesserungen ein. Wir würden uns jedenfalls freuen, wenn Ihr uns Eure eigenen Entwürfe zum Ansehen schickt.

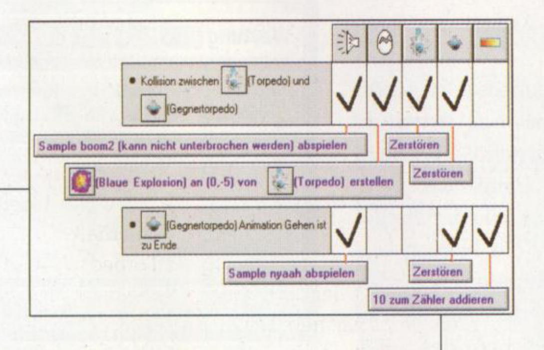
Nun fehlen noch die Fische. Die abgebildeten Ereignisse machen sie zu ernsthaften Hindernissen, weil sie die Spielertorpedos aufhalten.











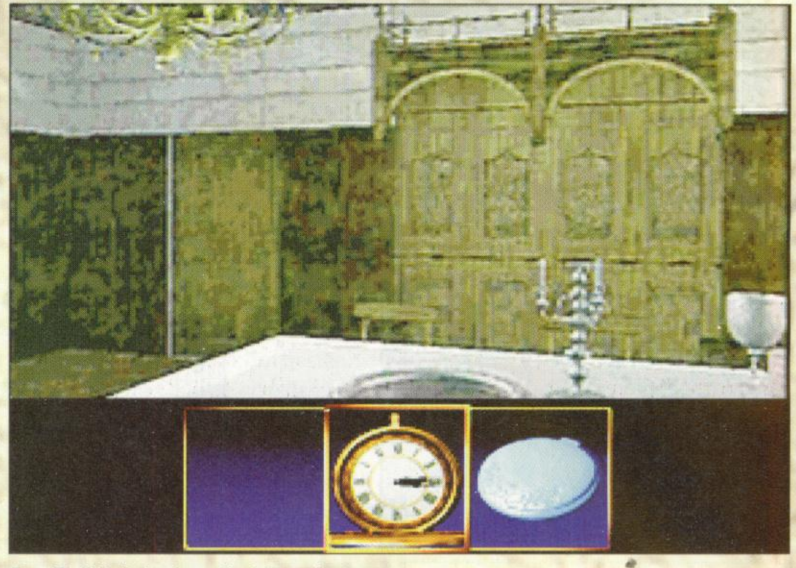
Die nächsten Ereignisse legen fest, was passiert, wenn die gegnerischen Schiffe getroffen werden. Außerdem wird dafür gesorgt, daß das Spiel zu Ende ist, sobald die Schadensanzeige den Wert 100 erreicht.

SPIELFELD

D

Duell mit der Zeit

D, so der Titel des neuesten Adventures von Acclaim, könnte für einiges stehen: Dracula, Dämon, vielleicht auch für Desintegration. Aber auf ein Wort ist der Titel auf jeden Fall zutreffend: Drama!



Der Einblick ins bescheidene Inventar



Hier fängt alles an – und bestimmt nicht zum letzten Mal!



Eins der ziemlich beknackten Rätsel!

Desaster!

Eine wirklich gute Idee ist es wahrhaftig, ein Spiel so realistisch wie möglich erscheinen zu lassen. Aber deswegen gleich einem Adventure ein knackiges Zeitlimit und eine fehlende Speicherfunktion zu verpassen, ist mehr als nur lächerlich. Die Hersteller haben wohl nicht daran gedacht, daß die Handlungsmöglichkeiten im realen Leben viel, viel flexibler sind, als die in einem Computerspiel. Von daher ist es völlig unsinnig, ein Game nach diesem Konzept aufzubauen.
Ein Beispiel: In einem kleinen hölzernen Safe liegt ein Ring verborgen. Die richtige Zahlenkombination würde den Schrank öffnen. Ohne den passenden Code steht man in einem Computerspiel reichlich hilflos da. Im Real-Life hingegen könnte man dem begehrten Objekt unter Umständen mit einem kräftigen Fußtritt viel einfacher näher kommen. – Was sage ich mir, wenn ich einen abschließenden Blick auf die Verpackung von D werfe? „Gleich zertret' ich's!"

Thomas

Wie schön, daß Adventures und Rollenspiele seit jeher das Abspeichern von Spielständen ermöglichen. Acclaim zeigt uns auf seine Art und Weise, wie man heutzutage aus der Reihe tanzt, ins Taumeln gerät und schließlich heftig auf die Nase fällt.

Wir schreiben das Jahr 1997. Das General Hospital in Los Angeles wird Schauplatz einer grausamen Begebenheit. Richter Harris, der Direktor des Krankenhauses, dreht völlig durch und knallt einen Patienten nach dem anderen ab. Selbst die Polizei weiß die anstehende Geiselnahme innerhalb des Gebäudes nicht zu beenden. Wie gut, daß es noch Tochter Laura gibt, die sofort aus San Francisco anreist, um sich der merkwürdigen Sinneswandlung ihres Vaters anzunehmen.

Tja, und dann geht es auch schon los. Die vom Spieler zu steuernde Laura wird auf mysteriöse Weise in eine gefahrvolle Parallelwelt teleportiert. Von nun an tickt die Uhr unaufhörlich gegen die Nerven des Spielers. Zwei Stunden hat man Zeit, um zurück in die reale Welt zu gelangen. Ein Speichern des Spielstands ist nicht möglich!

Die Hersteller haben wohl absoluten Wert auf Realismus gesetzt, aber damit fängt auch schon das Problem an: Aus Lauras Sicht läuft man planlos umher und langweilt sich zu Tode, weil die vorberechneten Videosequenzen quälend langsam über den Screen flimmern. Erkundungszüge durch die Terra incognita entpuppen sich als reine Geduldsproben, zumal des öfteren noch einmal begonnen werden muß, weil man sich zuviel Zeit mit einem Rätsel genommen hat.

Viel zu tun gibt es nicht. Auch das Enträtseln der unlogischen Denkaufgaben gibt dem Spiel nicht den richtigen Kick. D ist lediglich ein mißratener Nachfolger in der Genre-Familie von *The 7th Guest*! ❑

tri

D

Systemvoraussetzungen: 486/66, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

Wertung

Grafik	Sound	Komfort
1/5	1/5	1/5

Was uns auffiel:
- kein Abspeichern von Spielständen möglich
- rar gesäte Sounds

Hersteller: Acclaim — Preis: 120 DM

BITTE WEITERBLÄTTERN!



Steh jetzt bloß nicht auf, ChunLi!



SUPER STREET FIGHTER 2

Eine Portion Prügel, bitte!

Capcom läßt seine Prügelhelden erneut auf die Straße. In SUPER STREET FIGHTER 2 dürfen, wie auch bei älteren Spielen aus der Street-Fighter-Serie, ordentlich Schläge verteilt werden.

Street Fighter und seine Nachfolger sorgten zumindest in Spielhallen immer wieder für leere Portemonnaies. Spätestens als vektororientierte Beat'em-Ups wie Virtua Fighter mit ihren texturеüberzogenen Polygonen ins Land kamen, sah es für Kampfspiele mit schlichter Bitmapgrafik eher schlecht aus.

Capcom nahm sich jetzt der Übersetzung von **Super Street Fighter 2** an. Da könnte man auf leistungsstarken PCs zumindest flüssige Animationen und einen ansprechenden Sound erwarten, aber nix da: Die Figuren ruckeln fürchterlich über den Screen; zusätzlich dudelt die Musik so nervend vor sich hin, daß nach spätestens zwei Stunden „Spielspaß" Besuche beim Optiker und Ohrenarzt angesagt sind.

SSF 2 bietet gegenüber dem Vorgänger vier zusätzliche Charaktere. Insgesamt stehen also 16 verschiedene Kämpfer zur Auswahl. Und wie schon immer, hat jeder seine ganz eigenen Schlagtechniken und „Special Moves". Ein beigelegtes 6-Button-Joypad ermöglicht die vereinfachte Handhabung der komplizierten Kampftechniken.

Das Game kann eigentlich nur eingefleischten Street-Fighter-Fans empfohlen werden, denn für alle anderen gibt es einfach zu wenig Neues im Vergleich mit anderen Genre-Titeln. Wer es dennoch nicht lassen kann, sich den Titel zuzulegen, der sollte auf eine Enttäuschung vorbereitet sein. ❑

tri

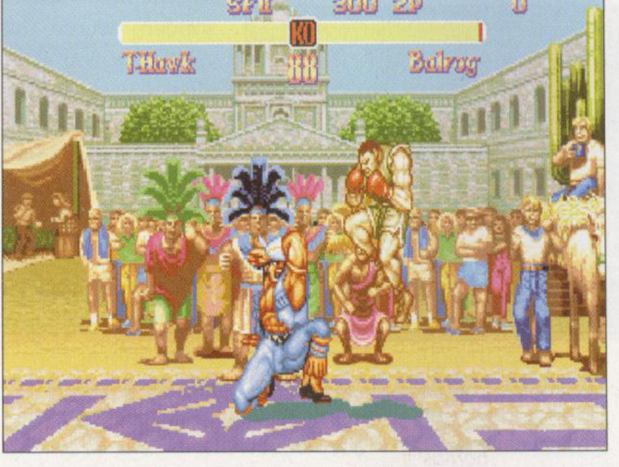


Wer wird denn gleich in die Luft gehen?





David gegen Goliath



Achselschweiß ist oft eine gute Waffe

'ne Tracht Prügel ...

... hätten die Hersteller dieses Games verdient. Super Street Fighter 2 macht nicht einmal im Zweispielermodus dauerhaft Spaß. Schuld daran ist die Grafik, denn die ist auf unterstem Level angesiedelt. Mir scheint, die Programmierer haben sich bei der Produktion von SSF 2 selbst verprügelt, und der Rechner mit dem Source-Code hat dabei 'ne Menge abgekriegt. Für alle Street-Fighter-Fans leuchtet dennoch ein einsames Lämpchen auf unserer Wertungsskala.

Thomas

SPIELFELD

Super Street Fighter 2

Systemvoraussetzungen: 486/33, 4 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk, Soundkarte

Wertung

Grafik | Sound | Komfort

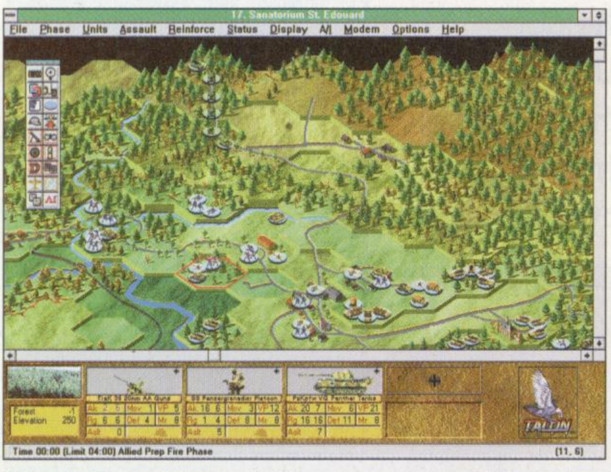
Was uns auffiel:
+ Zweispielermodus vorhanden
+ Joypad in der Packung
– miese Animationen

Hersteller: Capcom — Preis: 80 DM

BATTLEGROUND ARDENNES

Rasenschach mit Todesfolge

Die Geschichte wird lebendig: Dank BATTLEGROUND ARDENNES kann man die letzten Kapitel des Zweiten Weltkriegs neu aufrollen.



Wie die Zinnsoldaten: die Truppen auf dem Schlachtfeld

Abstraktes Geplänkel

Selbst die Modem-Option für den Zweispielermodus kann nicht darüber hinwegtäuschen: Battleground Ardennes ist im Grunde ein hochkonservatives Sandkasten-Strategiespiel, wie es sie seit Jahrzehnten gibt. Der Unterschied: Bei den meisten anderen Spielen behielt man immer den Überblick über die Lage. Doch wenn sich hier 33 Einheiten durch Wind und Wetter bewegen, sind filigran arbeitende Militärstrategen gefragt. Die werden sich übrigens ärgern, daß Empire zwei weitere Szenarien als Battleground-Fortsetzungen und damit zum vollen Preis verkaufen will, obwohl das Strickmuster dasselbe sein wird. *Michael*

Ein düsteres Kapitel der deutschen Geschichte wird da aufgerollt: Empires nagelneue Battleground-Serie beginnt ausgerechnet mit dem Krieg in den Ardennen, jenem epischen Rückzugsgefecht der deutschen Wehrmachtstruppen gegen Ende des Zweiten Weltkriegs, das den Anfang vom Ende der deutschen Großmachtsträume einläutete.

Für Militärstrategen sind derartige Überlegungen allerdings nur von sekundärer Natur. Worauf es bei diesem Rasenschach mit Todesfolge in erster Linie ankommt, ist die möglichst authentische Integration taktischer und strategischer Möglichkeiten, wie sie auch den damaligen Feldherren zur Verfügung standen.

Und da hat Battleground einiges zu bieten. Das Programm protzt geradezu damit, sich an den damaligen Gegebenheiten bis ins Detail orientiert zu haben. So ist die Spielfläche in dem bergigen Gelände nicht einfach nur von der Weltkarte abgekupfert worden, sondern wurde mit viel Mühe von alten Militärkarten übertragen, um besonders die Geländeoptionen herauszuheben.



Zugebschränkung: Der Nachschub ist nicht unbegrenzt verfügbar

Auf dem weitläufigen Gelände finden nun die Spielzüge statt. Ausgangspunkt sind natürlich historisch exakte Missionen, die in freier Folge abgespult und gespielt werden können. Welche Seite man dabei übernehmen möchte, die amerikanische oder die deutsche, ist nur dem persönlichen Geschmack überlassen. Allerdings ist es ein wenig schwieriger, die deutschen Truppen zum Sieg zu führen.

Die Optionsfülle ist am Anfang verwirrend. Dies um so mehr, da sage und schreibe 33 verschiedene Truppeneinheiten zur Verfügung stehen, angefangen beim Ingenieurstrupp bis hin zu schweren Panzerverbänden. Diese Einheiten werden pro Spielzug in sechs verschiedenen Schritten befehligt: Zunächst wird in der „Vorfeuerphase" vom Programm überprüft, welche Einheiten an Kraft und Moral gewonnen oder verloren haben. Danach werden in der Bewegungsphase die Einheiten neu gesetzt, in der „Defensiv-Feuerphase" Minenfelder und Hindernisse beseitigt, schließlich der offene Kampf begonnen (nimmt zwei Phasen ein). Zu guter Letzt können Nachschubeinheiten befehligt werden. ❑

msu

Authentisch: Die Gebirgskarte entspricht der tatsächlichen von 1944



Battleground Ardennes

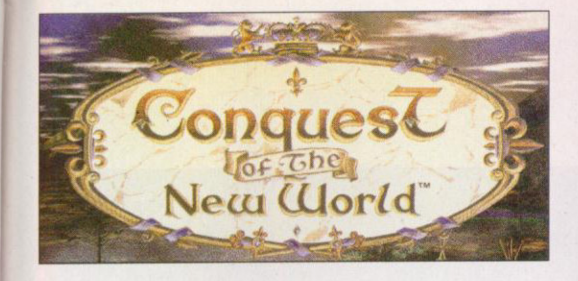
Systemvoraussetzungen: 386DX/33, 4 MB RAM, VGA, Windows

Wertung

Grafik | Sound | Komfort

Was uns auffiel:
+ detailgetreue Rekonstruktion der Geschichte
+ gute Geländedarstellung
– komplexe Zugführung
– Zusatz-Szenarien nicht als Missiondisk erhältlich

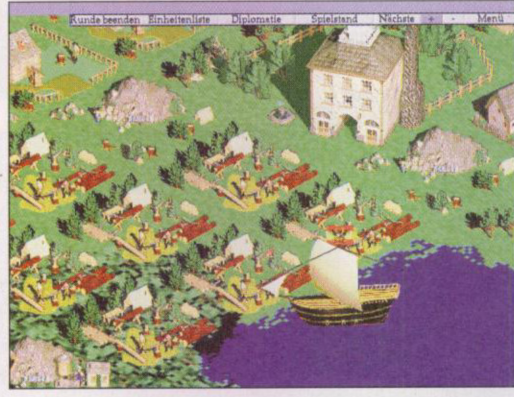
Hersteller: Empire | Preis: ca. 90 DM



Das Ende einer langen Reise ...

Land in Sicht

Wieder einmal schallt der Ruf „Go West!" über die Bildschirme. Scharen von Kolonisten verpacken ihr Hab und Gut unter Deck und brechen auf in eine ungewisse Zukunft.

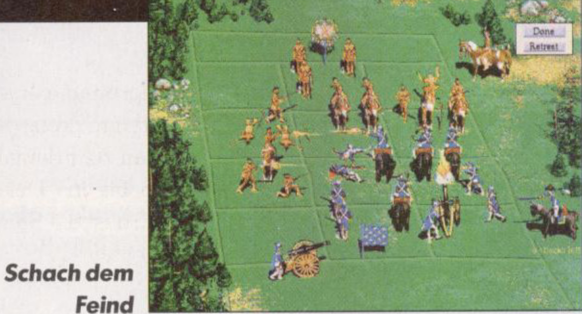


Hier tobt das Leben



Nachdem Kolumbus im Jahre 1492 die Neue Welt entdeckt hatte, gab es einen Wettstreit der Seefahrernationen um die Eroberung des neuen Kontinents. Computerspieler dürfen in **Conquest of the New World** am mittelalterlichen Kolonialtourismus teilhaben und dabei gegen bis zu vier computergesteuerte Gegner oder – per Modem, Netzwerk oder E-Mail – menschliche Mitspieler antreten.

Zu Beginn werden Scouts auf die Reise geschickt, die einen geeigneten Platz zur Stadtgründung ausfindig machen sollen, was mitunter einige Zeit dauert. Dann rückt der Troß der Siedler an und baut Farmen, Geschäfte, Berg- und Sägewerke sowie Schiffswerften, um mit dem erarbeiteten Wohlstand eine Vormachtstellung zu erreichen. Kirchen und Kneipen sorgen für geistlichen bzw. geistigen Beistand, und Forts garantieren für den Schutz vor Überfällen der Konkurrenz. Wem Planung und Städtebau zu kompliziert sind, kann per Mausklick die digitale Selbstverwaltung anwählen.



Der gute Überblick verrät: Es gibt noch viel zu tun

Schach dem Feind

Jede Spielfigur verfügt über eine bestimmte Anzahl von Wegpunkten. Sind diese erschöpft, ist die Runde beendet. Während die Computerzüge berechnet und der Punktestand ermittelt werden, informiert eine Zeitung im historischen Outfit über die geschichtlichen Ereignisse des betreffenden Jahres.

Kommt es zu einem bewaffneten Konflikt, erscheint ein schachbrettähnlicher Kampfbildschirm, auf dem die einzelnen Truppenteile plaziert und schön animiert bewegt werden. Die Stärke richtet sich dabei nach Truppentyp, Stellung auf dem Brett und Kampferfahrung. Erprobte und siegreiche Soldaten werden mit zusätzlichen Powerpunkten belohnt. Pazifistischere Naturen ersparen sich den Anblick des Gemetzels und überlassen dem Rechner den Generalstab.

Gewonnen hat, wer eine bestimmte Punktzahl oder ein vorgegebenes Spielziel erreicht hat. Neben einigen vorgefertigten können im Editor auch eigene Missionen entworfen werden. Da die Landmasse jedesmal neu berechnet wird, gleicht kein Spiel dem anderen. ❑

Matthias Steinwachs

Go West

Conquest of the New World entfaltet seinen Charme erst nach geraumer Zeit – wer auf schnelle Unterhaltung aus ist, wird enttäuscht werden. Geduldigeren Naturen aber bietet sich intelligente Softwarekost, die lange zu motivieren weiß. Das etwas veraltete Rundensystem wird durch die lehrreichen und interessanten Zeitungsartikel in den Pausen aufgelockert und durch die Punktevergabe spannend gestaltet. Man fiebert förmlich den nächsten Charts entgegen. Die Grafik offenbart gerade in der höchsten Zoomstufe nette Gags und kleine Animationen.

Matthias



Conquest of the New World

Systemvoraussetzungen: 486/66, 8 MB RAM, SVGA, 30 MB auf Festplatte

Wertung

Grafik | Sound | Komfort

Was uns auffiel:
+ gute Intro
+ lehrreiche Pausenfüller
– häufiges Nachladen

Hersteller: Quicksilver | Preis: 119,95 DM

SPACE HULK – VENGEANCE OF THE BLOOD ANGELS

Bluterguß



Automapping mal ganz anders

Mit SPACE HULK – VENGEANCE OF THE BLOOD ANGELS kommt ein weiterer Klon im Stile eines hochgerühmten, aber hierzulande indizierten Ballerspiels in die ROM-Laufwerke ...

SPIELFELD




Auf sie mit Gebrüll!

Bereits das grafisch aufwendige Intro von **Space Hulk** zeigt, wo Urmel die Milch holt. „Nichts für Bluter!" kann man da nur sagen. Im eigentlichen Spiel geht es um die Geschichte eines außer Kontrolle geratenen Raumschiffs, das nach Entsorgung diverser Mutanten auf den richtigen Kurs geführt werden muß. Im Klartext bedeutet das, sich eine von etlichen Missionen auszusuchen, um die zahllosen Fiesnicks auszurotten.

Nach kurzem (englischen) Briefing geht's los. Mit jeweils drei Flamers (gleich Leben) huscht man in der Ich-Perspektive durch die Dungeons des Raumers, wobei eine Karte den Weg zu den Blutsaugern weist. Schon nach einigen Millisekunden geht's ähnlich gefährlich zu wie beim Schlußverkauf bei Karstadt.

Blutschande

Electronic Arts zeigt mit diesem Spiel, daß auch im technisch sauberen Ambiente ein Ballerspiel in der Regel banal bleibt. Ein Hauch von Strategie ist lobenswert, die hakelige Steuerung macht vieles zunichte. Selbst Digital-Audio-Sound, raytraced-animierte Charaktere oder die Netzwerkoption für bis zu zehn Spieler werden wohl so schnell kaum willige Blutspender finden.
Die Firma wird sich mit diesem Produkt außerdem beeilen müssen, um die gewünschten Stückzahlen an die Ballerfreaks zu bringen. Wegen der zahlreichen Blutgerinnsel wird der Kampf gegen den Index zu einer echten Blutprobe. Die USK-Freigabe liegt übrigens bei „nicht unter 18 Jahren".

Manfred



Er blutet, wankt – aber er fällt nicht

Achtung, gleich gibt's einen Blutfleck!

Die riesigen Bluthunde greifen unvermittelt an. Es erweist sich als sehr schwierig, rechtzeitig zu reagieren. Empfehlenswert ist es, den Trainings-Modus aufzusuchen, um sich besser und schneller auf das Killen einzustellen. So kommt man später mit der Blutrache besser voran.

Und blutig geht es weiter: Als Mitglied der Spezialtruppe Blood Angels ist der Held des Spiels unterwegs, die Wände sind mit Blutkörperchen übersät, und die Blutspur, die über reichlich viele Leichenteile führt, wird in jeder Mission wieder aufgenommen ...

So ist das Gameplay ziemlich blutleer: laufen und ballern – aufs Denken darf verzichtet werden. Dafür wurde viel Wert auf herausragende Grafiken, Videoclips und atmosphärische Sounds gelegt. Nebenbei bemerkt: Die englische Sprachausgabe ist funny. Wenn akute Gefahr im Verzuge ist, erinnert der Sprecher an einen erregten Fußball-Kommentator. ❑

M.K.

Space Hulk

Systemvoraussetzungen: 486/66, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk, Windows 95

Wertung

Grafik | Sound | Komfort

Was uns auffiel:
+ gute Grafiken und Sounds
+ Netzwerkoption mit bis zu zehn Spielern

– außer Ballern nichts gewesen
– hakelige Steuerung

Hersteller: Electronic Arts — Preis: 100 DM

Stein des Anstoßes

URBAN RUNNER

Killerinstinkt

Sierra macht es diesmal richtig spannend: Ein interaktives Kriminaladventure soll das Spielerblut zum Kochen bringen.

Dumm gelaufen: Da hat man den miesen Drogendealer schon in diese perfekt inszenierte Sauna-Falle gelockt, um ihm seine Kohle abzuknöpfen – und was tut der Kerl? Läßt sich bei 80 Grad einfach so ermorden!

Noch dümmer ist es allerdings, daß die Bullen glauben, der Spielerheld hätte den Mord begangen, und somit beschließen, ihn bis ans Ende seiner Tage zu jagen. Und um das Faß endgültig zum Überlaufen zu bringen, heftet sich auch noch ein Killer an die Fersen der Hauptperson, um sie als persönliche Zielscheibe zu benutzen. Na, klasse!

In einem alten Fabrikgebäude beginnt Sierras Hatz auf Leben und Tod. Viereinhalb Monate Drehzeit hat es gebraucht, um den interaktiven Streifen **Urban Runner** abzudrehen. Und man muß sagen, die Arbeit hat sich gelohnt. Gleich im Intro beeindruckt das Game mit einer überaus geschickten Kameraführung, die zusammen mit der Musik einen straffen Spannungsbogen hält.

Glücklicherweise setzt sich das im Game selbst fort, und als Spieler hat man tatsächlich eine Menge Entscheidungsmöglichkeiten, was jeweils als nächstes zu tun ist. Hin und wieder erscheint ein kleines Fenster, in dem der Verfolger zu sehen ist, was die Nerven zusätzlich kitzelt.

Und es wird noch schöner: Die sogenannte Click-and-Grab-Steuerung ist denkbar einfach und doch sehr komfortabel gestaltet. Ebenso sieht's in puncto Menü aus: Die sauber und einfach gestaltete Auswahl erscheint, sobald man mit dem Mauszeiger den oberen Bildschirmrand berührt.

Das Adventure ist auf vier CDs mit komplett deutscher (und guter) Sprachausgabe untergebracht. Und die darauf enthaltenen drei Stunden Videos mit 25 verschiedenen Schauspielern unterhalten auf geradezu exzellente Weise! ❑

sat



Gleich hab' ich dich ...

Die Angst im Nacken

Kriminell ...

ist das ja schon beinahe, wie es mich in dieses interaktive Teil reingezogen hat. Ich bin begeistert! Urban Runner ist einer der wenigen interaktiven Streifen, die einen nicht zu Tode langweilen. Ganz im Gegenteil! Eine packende Story, super Kameraführung, tolle Schauspieler, dazu ein genialer Sound und einfache Handhabung ... – da kann ich nur sagen: Ein dickes Lob für Sierra!

Sandra

SPIELFELD



Verfolger im Visier

Auf daß die Sicherung nicht durchbrennt!



Urban Runner

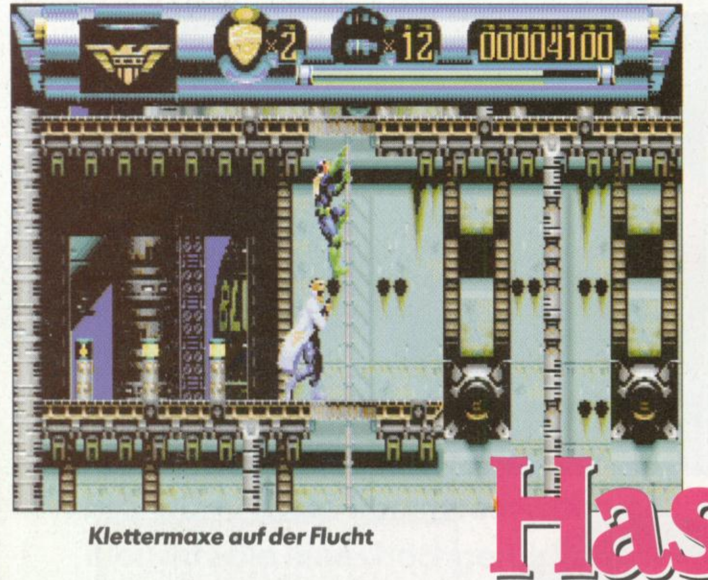
Systemvoraussetzungen: 486/66, 8 MB RAM, SVGA, ca. 8 MB auf Festplatte, Doublespeed-Laufwerk, Windows

Wertung

Grafik	Sound	Komfort

Was uns auffiel:
+ sehr spannend
+ guter Komfort
+ klasse Kameraführung

Hersteller: Sierra — Preis: 130 DM



Klettermaxe auf der Flucht



Wer joggt so spät durch Nacht und Wind? Es ist Judge Dredd, das Pixel-Kind!

JUDGE DREDD

Hasta la Vista, Baby!

In England längst als Comic-Kultfigur gefeiert, kommt der gnadenlose Cop JUDGE DREDD jetzt auch in binärer Form auf heimische PC-Screens. Acclaim nahm sich der Geschichte des futuristischen Revolverhelden an und schuf ein actiongeladenes Jump'n'Run.

Ein gutes Jump'n'Run müßte wieder mal her. Neue Ideen sollten vorhanden sein, erweiterte Grafiken wären wünschenswert, und der Spielspaß darf natürlich ebenfalls nicht zu kurz kommen. Ob man sich all diese Fragen auch bei Acclaim gestellt hat, als **Judge Dredd** programmiert wurde?

Verpackungen von Computerspielen sollten eigentlich so gestaltet sein, daß sich auch erkennen läßt, wie das Game eigentlich aussieht. Allerdings ist es ziemlich verdächtig, wenn man auf der Packung nur Screenshots aus dem Intro oder irgendwelchen Zwischensequenzen findet. Bei Judge Dredd hat man die informativen Bilder sicherheitshalber gleich weggelassen, denn die Grafik reißt einen wirklich nicht vom Hocker. Das Scrolling ruckelt fürchterlich in alle Richtungen vor sich hin, und die Animationen der Charaktere sind von der schlaksigen Art.

So läuft und hüpft Judge Dredd von Level zu Level (zwölf sind es insgesamt), schießt hier und da ein paar Gegner über den Haufen, spielt Kletteräffchen auf Leitern und Kisten und bedient sich seiner Superwaffen, beispielsweise Granaten oder Wärme-Lenkraketen. Spielspaß? Eigentlich wenig! Eher hat man ständig mit der hektischen Steuerung Probleme, vor allem wenn es darum geht, Leitern hinauf- oder hinabzuklettern. ❑

tri



Gegnerbeschreibungen mit gerenderten Grafiken. Ganz nett ...



Die Grafik ist tatsächlich eher von schlechten Eltern

Judge zum Fürchten

Leute, Leute! Was soll man davon noch halten? Erst kürzlich packte Acclaim die Comic-Helden Spiderman und Venom in ein mißratenes Computerspiel. Aber daß jetzt auch noch Judge Dredd drunter leiden muß, ist schon mehr als nur traurig. Judge Dredd ist ein Jump'n'Run, das so ziemlich kaum jemanden interessieren dürfte. Wer auf der Suche nach spannenden Spielen aus dem Genre ist, der sollte guten Gewissens lieber auf *Earthworm Jim 2* oder *Abuse* zugreifen. Sonst kauft Euch lieber die Comics, oder schaut Euch den gleichnamigen Videofilm mit Sylvester Stallone an. Dort findet Ihr mit Sicherheit mehr Unterhaltung als in diesem Game! Wenigstens die Hintergrundmusik wurde einigermaßen nett komponiert.

Thomas







Bandenkrieg

In die Rolle eines Obermafioso schlüpfen Spieler bei CHAOS OVERLORDS. Es geht darum, in dem Strategiespiel einer ganzen Stadt seine Schreckensherrschaft aufzuzwingen.



Ein gnadenloses Regime hat alles verboten, was Menschen glücklich macht – Alkohol, Zigaretten, Musik ... Das läßt, wie schon in den 30ern in Chicago, ganze Scharen von organisierten Verbrecherbanden aus dem Boden schießen, die von skrupellosen Kriminellen angeführt werden. Sie alle kennen nur ein Ziel: die Regierung zu stürzen!

Die Schlacht um eine futuristische Stadt beginnt. Sechs Overlords heuern Banden verschiedenster Art an. Vom zweiköpfigen Schleimmonster bis zum biederen Wissenschaftler ist alles verfügbar. Jeder Söldner hat allerdings seine Vorzüge und damit seinen Preis. So stechen zum Beispiel manche mit hervorragenden Forschungs- oder Kampfleistungen heraus.

Nun gilt es, die schachbrettartig in Sektoren aufgeteilte Stadt Stück für Stück unter Kontrolle zu bringen. Verschiedene Einrichtungen wie Kasinos, Krankenhäuser und Fabriken stellen – sobald man ihnen ein Angebot gemacht hat, das sie nicht ablehnen können – gerne einen Teil ihres Profits und andere Leistungen wie Forschungsergebnisse oder kostenlose Heilkuren zur Verfügung.

Spuren die Einwohner eines beherrschten Viertels nicht richtig, wird auch mal zu härteren Mitteln gegriffen. Trotzdem sollte man es mit derartigen Raubüberfällen nicht zu weit treiben, denn selbst in dieser Welt wacht das Auge des Gesetzes und schickt Cyberpolizisten ins Gefecht. Angehende Al Capones oder Paten verpfeifen natürlich auch gerne mal einen Gegner, um ihm das Vergnügen einer Razzia zu bereiten.

Ab und zu, wenn man nicht selbst gerade zur Attacke bläst, verirrt sich auch einmal eine feindliche Schlägertruppe im heimischen Revier. Nun heißt es, zu den vorher schon sorgfältig erforschten vielfältigen Waffen- und Verteidigungssystemen zu greifen. Auch teure Verteidigungsausrüstungen wie Kelvar-Westen oder Panzerfahrzeuge kommen gut ...

Auf den ersten Blick mag **Chaos Overlords** aus dem Hause **New World Computing** ein wenig an Bullfrogs *Syndicate* erinnern, aber das Spiel selbst läuft eher nach dem Muster des Strategieklassikers *Risiko*. Das Game ist ganz ohne Actionelemente aufgebaut, und die Hauptaufgabe ist die Einnahme immer neuer Gebiete, um mit dem dort geforderten Tribut die eigenen Truppen aufzustocken.

Hier ist gerade ein heißer Kampf im Gange

Al Capone läßt grüßen

Wer strategische Auseinandersetzungen liebt und schon immer in die Rolle eines korrupten Gangbosses schlüpfen wollte, macht mit Chaos Overlords einen guten Fang. Zwar darf man keineswegs aufwendige Action- oder Animationssequenzen erwarten, dennoch ist stets aufregendes Spiel garantiert, wenn man im Mehrspielermodus gegeneinander antritt (allein im Wettstreit mit den Computergegnern ist's dagegen auf Dauer ein wenig eintönig).

Wolfram



Dieser Sektor ist schon vollständig unterjocht

Es gibt zwei Befehlsebenen: die Übersichtskarte und die Sichtradien der einzelnen Einheiten. Das Spiel erscheint zuerst kompliziert, macht jedoch nach einiger Einarbeitungszeit mit niedrigem Schwierigkeitsgrad keine Probleme. ❑

Wolfram Späth



MAGIC: THE GATHERING

Spielsucht

Manche bezeichnen diese Menschen als arme Irre, andere akzeptieren sie als stinknormale Sammler: MAGIC-Spieler haben einen zwiespältigen Ruf! Daß früher oder später ein gleichnamiges Computerspiel produziert werden würde, war abzusehen.



Magic: The Gathering für den PC – seit der Ankündigung des ruhmvollen Games ging einige Zeit ins Land. Und endlich gibt es wieder ein Lebenszeichen. In unsere Redaktion flatterte eine Vorabversion – noch mit einer Menge Bugs behaftet, aber durchaus den Appetit auf das fertige Produkt anregend.

Das Deckbuilding-Subprogramm. Auf der CD sind 'ne Menge vorgefertigte Decks

Hier liegt der schwarze Magier klar im Vorteil



Das Spielfeld ist vom Aufbau her sehr übersichtlich

Der Grund für die verzögerte Fertigstellung des Spiels ist, daß Sid Meier (*Civilization, Railroad Tycoon*) das Design übernommen und etwas nahezu völlig Neues aus dem alten Konzept gebastelt hat. Zwei verschiedene Spielmodi werden geboten. Zum einen kann man im Duel-Mode gegen den Computer antreten, zum anderen gibt es den Adventure-Mode, in dem man auf andere Zauberer trifft und bei einem Sieg neue Karten ergattern kann.

Im Adventure-Mode steht die Erkundung der Welt Shandalar auf dem Programm. Sümpfe, Inseln, Höhlen, Türme und sogar Dörfer stehen einem Erkundungszug frei. Trifft man auf Kreaturen, dürfen sogar Karten mit ihnen getauscht werden, sofern sie willig sind.

Ins Magic-Computerspiel wurde zusätzlich ein Deck-Building-Programm integriert. Wer schon immer mal wissen wollte, wie ein Black Lotus oder ein Cosmic Horror aussieht, der wird unter anderem originalgetreue Abbildungen fast aller Karten finden. Lediglich die Ice-Age- und Homelands-Editionen wurden bis jetzt noch nicht integriert. Eine Filteroption erlaubt die komfortable Zusammenstellung der Karten.

Magic: The Gathering wird übrigens in Deutschland zusammen mit den **Desktop Illusions** ausgeliefert, einem Desktop-Theme für alle Besitzer des Windows-95-Plus-Pakets. ❑

tri

Kunststück

Das Vorhaben, Magic auch auf dem Computer interessant zu gestalten, könnte gelingen. Sehr gespannt bin ich auf den Adventure-Mode, der leider in unserer Preview-Version partout nicht laufen wollte. Für Magic-Anfänger bietet das Programm neben den Regeln in der Anleitung auch eine Hilfefunktion während des Spiels. In der vorläufigen Version sind die Kartentexte allerdings zum Teil schwer zu erkennen. Ich denke aber mal, in dieser Hinsicht wird sich noch einiges tun. Die Spannung steigt, denn bis zum nächsten Redaktionsschluß soll ein Test möglich werden.

Thomas



oder an die Internet-Adresse: redaktion.pc-spiel @tronic.de

Hangman

1. Euer Heft ist wirklich cool (ohne zu schleimen, versteht sich). 2. Auf der Heft-CD 5/96 war ein C&C-Demo. Ich hatte es installiert, gestartet, und der Computer hängte sich auf. Ich drückte auf Reset, startete Win 95, hatte 16 Farben, 640 x 480 Bildauflösung, keinen Mauszeiger. Was soll das??? 3. Ich hatte sehr viele Probleme, denn ich mußte das ganze Windows-Verzeichnis löschen und neu installieren, neu konfigurieren usw.

Patrik Weiskircher

Das C&C-Demo wurde von uns auf zwei unterschiedlichen Systemen sowohl unter Win95 als auch unter Windows for Workgroups 3.11 gecheckt, und beide laufen noch – zum Glück! Defragmentierst und checkst du deine Platte regelmäßig? Wenn nicht, dann könnten Strukturfehler aufgrund der mangelnden Wartung derartige Probleme verursachen!

Demo-Sorgen

Da man immer mal gute Verbesserungsvorschläge gebrauchen kann, habe ich hier gleich einige:

Bei der Zeitung kann man eigentlich nicht mehr viel verbessern, ohne mit dem Preis viel höher zu gehen (der ist nämlich echt super), aber zur CD hätte ich einiges zu sagen, die Papierverpackung stört mich im Gegensatz zu den anderen eigentlich nicht sehr. Ihr könntet jedoch jeden Monat einen Film über Tests oder neue Spiele (zum Beispiel AVI) auf die CD packen. Ein paar Audiotracks wären auch nicht schlecht, wenn der Platz reicht – außerdem finde ich den DLH toll. Das Windows-Menü ist auch sehr gelungen, aber die meisten Demos laufen auf meinem Rechner nicht korrekt (liegt vielleicht am Speicher?).

Hier noch ein paar Fragen:
1. Wie lange halte ich mit meinem Rechner (486DX2) noch mit dem Fortschritt mit?
2 Vielleicht noch einen oder zwei Treiber auf die CD packen (Maus,Grafik)?
3. Was haltet ihr von dem Soundblaster 16 SCSI-2?

PS: Sonderheft-Wunsch: Tips &Tricks oder Adventure, ich hoffe, ich verlange nicht zuviel.

Marco Fongo

Mit der ungenauen Fehlerbeschreibung in bezug auf die Demos können wir leider nicht viel anfangen, aber Dein System sollte für die meisten Spiele völlig ausreichen. Daß das eine oder andere Spiel nicht läuft, könnte sowohl an der Hardware als auch an der Konfiguration liegen. Wenn du nähere Fragen zu einer Demo hast, wende dich bitte schriftlich an uns, wir werden versuchen, die Probleme aus der Welt zu räumen. Zu deinen Fragen:

Ein 486/66 ist schon ganz o.k., aber viele Spiele erwarten heute schon mehr Rechenpower, daher solltest Du Dir vielleicht einmal Gedanken über eine Aufrüstung (Overdrive-Prozessor o. ä.) machen.

Wir verzichten darauf, Treiber mit auf die CD aufzunehmen, weil wir den Platz lieber für interessantere Dinge reservieren. Auf unserer Internet-Site (WWW. TRONIC.DE) findest du aber Links zu den wichtigsten Herstellern, die Treiber bereithalten. Auch auf der CD unserer Schwesterzeitschrift In'side MULTIMEDIA finden sich regelmäßig Treiber-Updates für die gängigsten Geräte.

Soundblaster-Karten sind generell gut für Spiele zu verwenden, aber eine Kombination birgt viele Nachteile, da gleich beide Komponenten ausfallen, wenn die Karte kaputtgeht. Daher würden wir eher eine Soundkarte und zusätzlich eine SCSI-Karte empfehlen.

Samouray

Eure Zeitschrift ist einfach super! Ich habe hier ein paar Fragen zu dem Spiel „Samouray", das Ihr in der Ausgabe 11/95 in der Rubrik Report – „Blick zurück nach London" vorgestellt habt (keine Sorge, ich bin über 18): 1. Ist das Spiel schon fertig? Wenn ja, wann testet Ihr es? Oder warum habt Ihr es noch nicht getestet? 3. Wo kann ich das Spiel herbekommen? 4. Wie teuer wird das Spiel sein?

Tim Petersen, Niebüll

Hast Du da vielleicht was falsch verstanden? Samouray ist kein Spiel, sondern eine französische Firma, die sich auf den Import und die Übersetzung von erotischen Animee-Artikeln spezialisiert hat. Derzeit werden noch keine Produkte für den deutschen Markt ausgeliefert, Du kannst jedoch versuchen, die Firma direkt unter einer der folgenden Adressen zu erreichen: Jeux, Videos, Goodies; 42, rue de Maubeuge 75009 Paris; Tel (16-1) 42819510 oder Mangas, Japanimations; 44 rue de Mabeuge 75009 Paris; Tel: (16-1) 42810044 oder Erotique; 44, rue de Maubeuge 75009 Paris Tel: (16-1) 42810040

Zu früh gefreut

Ich habe eine gute Nachricht! Auf der PC-Spiel-Heft-CD 5/96 ist ein Virus im Verzeichnis DEMOS\RISE in der Datei RISE2.EXE. Prüfen Sie Ihre Programme eigentlich nicht, bevor Sie eine CD pressen? Wenn ich nicht durch Zufall die CD getestet hätte, hätte ich den Virus wahrscheinlich nie bemerkt. Merkwürdigerweise hat nur ein Virusprogramm von drei den Virus gefunden. Haben Sie vielleicht das falsche Virusprogramm?

Christof Netz

Wir haben auch eine gute Nachricht für Dich! Du hast Dich völlig umsonst aufgeregt. Auf unserer CD ist weder ein Virus, noch haben wir einen „falschen" Virenscanner. Den „falschen" hast Du: Das von Dir genannte Virenprogramm „Thunderbyte" zeigt nämlich öfter Viren an, die gar nicht da sind. Zuverlässiger, wenn auch nicht unfehlbar, ist der „McAfee", den Du regelmäßig auf unserer Heft-CD findest. Auch der kann sich zwar irren, aber genau deshalb checken wir mit mehreren Scannern und prüfen verdächtige Dateien noch einmal besonders.

Mehr Briefe sind auf der CD im „Feedback" zu finden
Die Redaktion behält sich vor, Leserbriefe zu kürzen.

VORSCHAU

Heiß her geht's auch im nächsten Monat nicht nur wegen des sommerlichen Wetters. Neue Spiele in rauhen Mengen wurden auf der E^3, der weltgrößten Spielemesse im Mai, angekündigt und sollen Euch und uns trotz Badewetters den PC nicht ausschalten lassen.

Marcus und Tom, die beim Redaktionsschluß dieser Ausgabe noch auf dem Rückweg von Los Angeles waren, berichten noch einmal ausführlich über alle Neuheiten der E^3.

Den langerwarteten Rollenspiel-Reißer Dungeon Keeper hat uns Electronic Arts versprochen. Thomas kann vor Spannung kaum noch schlafen.





Kaum mit dem AH-64D Longbow wieder auf dem Boden, nimmt Arndt im Pilotensitz der Hind Platz, um erneut die Rotoren röhren zu lassen.



Ob Domark das Deathtrap Dungeon vollendet hat, ist noch nicht sicher. Aber Rollenspiel-Legende Ian Livingstone, Mastermind hinter dem Projekt, stand unserem Korrespondenten Derek dela Fuente schon mal Rede und Antwort.





Nach dem Spiel ist vor dem Spiel! In Erwartung des offiziellen Games zur Fußball-Europameisterschaft, Euro 96, zieht Manfred schon seit Tagen das deutsche Trikot nicht mehr aus.

PC Spiel mit CD-ROM 8/96 am Kiosk ab



All das und noch viel mehr – zum Beispiel die heißesten Demos und die besten Sharewaregames auf der Heft-CD – bringt Euch die Ausgabe 8/96 der PC Spiel. Ab Mittwoch, dem 10. Juli, bekommt Ihr sie überall dort, wo es Zeitschriften gibt.



Der gnadenlose Wettlauf um die Führung hat begonnen
GIER MACHT INTRIGEN
INKLUSIVE MIKROPHON
TOTALLY VOICE ACTIVATED, TOTALLY INTERACTIVE.
EXCITING GAMES WITHIN A GAME
VOICE ACTIVATED ENVIRONMENTS
TRAVEL TO MULTIPLE SITES
Googol-Plex Ind.
Unverbindliche 49,95 DM Preisempfehlung
VIRTUAL CORPORATION™
Virtual Corporation versetzt Sie in eine kaltblütige und rauhe Welt, in der nur die Starken überleben. In dieser, nicht allzu fernen Zukunft, realisieren neue Computertechnologien visionäre Dimensionen. Alles ist vernetzt.
Werden Sie Präsident von Pogodyne Systems, dem einflußreichsten und mächtigsten Internet-Giganten. Ein atemberaubendes Spiel um Macht und Erfolg beginnt!
Sie starten auf der untersten Stufe der Karriere-Leiter und kämpfen sich an die Konzernspitze vor. Aber, seien Sie wachsam, denn es ist ein harter Weg! Behaupten Sie sich gegen Intrigen, eingefahrene Strukturen und falsche Freundschaften. Spionage und ständige Überwachung sind eine permanente Bedrohung. Ziehen Sie geschickt an den Fäden, die sich bieten. Schließen Sie Allianzen in dieser virtuellen Welt, die Ihnen nach oben helfen. Aber Vorsicht: Niemand ist sicher und nichts ist wie es scheint! Ihr Schicksal hängt von Ihrem eigenen Geschick, Einfühlungsvermögen und dem nötigen Maß Skrupellosigkeit ab.
Microforum Virtual Corporation, das erste sprachgesteuerte Spiel für Windows®95 auf CD-ROM und komplett in deutsch. 32-Bit Power für ein beispielloses Echtzeit-Interaktions-Szenario.
Dank modernster Sprach-Technologie ist kein Sprachtraining erforderlich. Die Verständigung mit den Akteuren erfolgt einfach per mitgeliefertem Mikrofon (Tastatur optional).
Systemanforderungen: Windows®95, 486DX/50, 8 MB RAM, Maus, schnelle SVGA-Grafikkarte (640*480 256 Farben), Windows®95 unterstützte Soundkarte, DoubleSpeed CD-ROM Laufwerk.
Komplett in deutsch
Ab Mai '96 im Handel erhältlich!
Microforum®
ein echtes 32bit spiel für Windows®95
GUTE SOFTWARE PREISWERT!
TopWare®
Artwork: digital publishing
TopWare CD-Service AG · Markircher Str. 25 · 68229 Mannheim · Tel.: 0621-4805-0 · Fax: 0621-4805-200